

Joypad

Joypad

N° 71, Janvier 1998

N° 4 PlayStation Saturn Arc

Nintendo

Space World '97

15 pages pour tout savoir!

Zelda 64

Sortira-t-il
vraiment
un jour?

Gran Turismo

Le jeu de l'année?

Scoop !

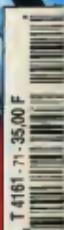
Bushido Blade 2 (PS)

Les premières images

Exclusif
Le CD
des musiques
de MediEvil

Le choc
des titans.
sur 32 bits

Marvel Super Heroes (PS)
X-Men vs Street Fighter (Sat)





Et avec ça, qu'est-ce que je vous mets ?
NIGHTMARE CREATURES. UN JEU 100% PURE PEUR.



NIGHTMARE
Creatures
PlayStation.

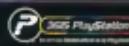


<http://www.playstation-europe.com>



010 88 60 22 00*

L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24/04
ET LES CONCOURS DE
SPÉCIALISTE EN DIRECT
(0,20 FRANCS)



Tekken 3 PlayStation enfin là ! Ou presque !

La version PlayStation de Tekken 3 ne devrait maintenant plus tarder à pointer le bout de son nez. Alors que nous terminons ce numéro 71 de Joypad, en nous annonçant l'arrivée imminente des premiers éléments de ce Tekken 3 console. Avec Gran Turismo (présenté dans ce numéro). Tekken 3 devrait être un des temps forts de l'année '98 sur PlayStation. Nous ne manquerons pas de vous donner tous les détails dès notre prochain numéro, alors, ne passez pas à côté du Joypad 72 (disponible dès le mercredi 28 janvier). En attendant, les sports de glisse décrochent la vedette, comme chaque hiver serait-on tenté de dire. On ne fait pas dans l'originalité. Les vacances de neige auront donc lieu dans nos salons.

Il faudra attendre l'été pour bronzer.

T.S.R.

sommaire

Total glisse !



Ce début d'année 98 nous promet de meilleur. Si vous n'aimez pas les jeux de sports d'hiver (et divers en l'occurrence), vous pourrez d'être bien. Ceci, bien entendu, en attendant la grande période football qui devrait démarrer dès le mois d'avril prochain. Si vous n'aimez pas le football, vous pouvez aussi de vous envoyer en 1998 devant votre écran. Heureusement, Resident Evil 2, Zelda 64 et Metal Gear seront bientôt là eux aussi.



REPORTAGE

Green Thumers vs. Silverback
Tournament tickets on sale
Tuesday 8:30 a.m. Play Starts
Follow us @UTGardens

5



REPORTAGE

Fuscales, un jeu en 3D complètement délirant pour PlayStation et Nintendo 64.
Aerochess vous présente.

14



LES ZOOMS

Les X-Max, recommandés
par l'U.S. Food & Drug
Administration, sont
disponibles aux

37



14 TESTS

De Dordt na Trampotchi, en
Liesel is plechtig te presenten.
Want — dit is een zonneveld —
een zonneveld dat qua

9



Les musiques de Porsche Challenge et MediEvil !

Un nouveau volume pour votre collection de CD audio. / Et quel volume ! En exclusivité mondiale.

les musiques de MediEvil, PlayStation et, histoire de passer un agréable moment avec la célèbre firme de Stuttgart et le talentueux Pascal Jarry, vous trouverez aussi les musiques de Porsche Challenge Bonne

Couste et rendez-vous le mois prochain !



Joypad

JOYPAD 7 JANVIER 1998

Tests et Zooms



ANIMPAAD

Dragon Ball, encore une fois, reste là n'est pas fini ! Ce qu'il faut savoir sur les dernières émissions de ce long épisode.

136



ZELDA : OCARINA OF TIME

On ne vous la fait plus ! La couverture, se sont des questions, puis des réponses sur des sujets qui vous travaillez et qui nous font envie de travailler.

140



LES ASTUCES

Huit pages d'astuces pour bien commencer l'année avec, en prime, le bonus Magies du jeu Kirby. Je vous offre, va voir !



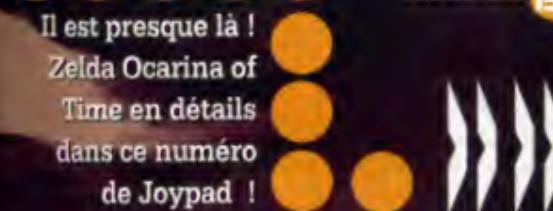
LA JOYBANK

Dos colorés comme à l'habitude pour commencer le mois de janvier du bon pied.

152

Il est presque là !

Zelda Ocarina of Time en détails dans ce numéro de Joypad !



LE COURRIER

On ne vous la fait plus ! La couverture, se sont des questions, puis des réponses sur des sujets qui vous travaillez et qui nous font envie de travailler.

154



JOYPAD ACHAT

Sur plusieurs numéros, disponibles en ce début d'année. De quoi planter le meilleur choix saison.

154

NINTENDO 64

ARMENIANS ASSAULT (ZAPPING JAPON)	87
DUAL HEROES (ZOOM JAPON)	84
BOMBERMAN 64 (TEST OFFICIEL)	102
DODGY KONG RACERS (TEST OFFICIEL)	94
NFL QUARTERBACK CLUB 98 (TEST JAPON)	103
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 98 (ZAPPING JAPON)	50

SATURN

BLUE BARRIER (ZAPPING JAPON)	87
COTTON 2 (ZOOM JAPON)	85
FALLOON CLASSICS VICTOR (ZAPPING JAPON)	80
LIVER SECRET 2 (ZAPPING JAPON)	86
NEWCASTLE'S SHOOTINGSTAR (ZAPPING JAPON)	85
NHL ALL STAR HOCKEY 98 (ZAPPING EUROPE)	26
NBA ACTION 98 (TEST OFFICIEL)	106
SNAP SLOW SURFERS (TEST OFFICIEL)	18
SUPER ROBOT TALES F (ZAPPING JAPON)	90
TENNIS ARENA (TEST JAPON)	10
X-MEN VS STREET FIGHTER (ZOOM JAPON)	78

PLAYSTATION

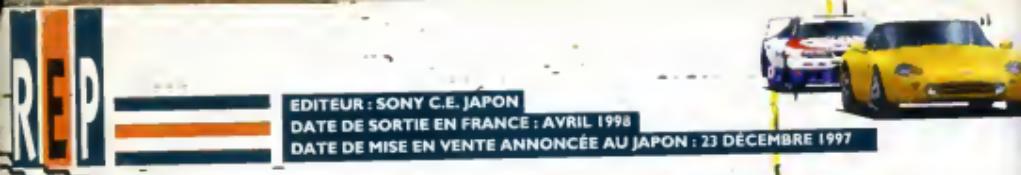
AUT. DESTROY (TEST OFFICIEL)	14
COLD BURGERS 2 (ZAPPING EUROPE)	26
DEVIL'S DECISION (TEST OFFICIEL)	12
DRAGON BALL FINAL BOUT (ZAPPING EUROPE)	28
EINHARD (ZAPPING JAPON)	82
GALLOP RACER 2 (ZAPPING JAPON)	97
GRAND THEFT AUTO (ZAPPING EUROPE)	28
HAPPY HOTEL (ZAPPING JAPON)	86
MARVEL'S SPIDER-MAN (TEST OFFICIEL)	66
MAVIE, SUPER HEROES (TEST OFFICIEL)	98
NBA PRO 98 (TEST OFFICIEL)	104
NHL 96 (TEST OFFICIEL)	16
NHL BREAKAWAY 98 (TEST OFFICIEL)	22
OTHER LIFE AZURE DISASTER (ZAPPING JAPON)	8
VARSAILLY (ZAPPING EUROPE)	27
SHADOW MASTER (TEST OFFICIEL)	20

ARCADE

SCUD RACE +	84
SI CRAMP	83
VIRTUAL FIGHTER 3 TRAM BATTLE	80
WATCH SE	82

GAME BOY

BRONZE DRUM (ZAPPING EUROPE)	27
HYPERLICE (ZAPPING EUROPE)	28
TAMAIGIRI (TEST OFFICIEL)	24
WAVE RACE (ZAPPING EUROPE)	27



Gran Tu

Gran Turismo sera l'un des jeux phares de l'année 1998. Grâce à une nouvelle version, loin d'être encore définitive, nous avons pu en savoir plus sur ce qui se cachait derrière ce titre. Une approche originale dans sa conception, des graphismes et un réalisme sans comparaison, pour un jeu qui sera forcément responsable de nombreuses montées d'adrénaline chez les futurs joueurs. Que la "Turismomania" commence !



Gran Turismo

par Ayrton Tazoz

The Real Driving Simulator

L'équipe de Motor Toon 1 et 2 n'avait plus fait parler d'elle depuis ses titres hauts en couleurs et complètement... toonesques ! Revenus du paradis des "Living Cars", le Team Yamauchi amène avec lui la recette (secrète) de la simulation automobile parfaite... Les véhicules utilisés, tous de tourisme bien évidemment (ou en tout cas dérivés de voitures de série classique), ont un comportement routier qui frise la perfection. C'est la première chose qui saute aux yeux dès que l'on a appuyé sur le bouton "Power" de la PlayStation. Parce qu'après, on oublie tout le reste. Oui, tout ! Vous savez, les choses futiles : qui on est, quand est-ce qu'on mange, est-ce que ma copine va bien, etc. Ben oui, ce jeu est en train de gâcher mon existence d'humain de base. Ou plutôt... il m'a ouvert les yeux sur un nouveau monde fait de roues, de carrosseries, de vitesse, de puissance et de gas-oil. Car, Gran Turismo (appelons-le GT, je commence à fatiguer sérieux), c'est tout, cela à la fois. Il ne s'agit pas seulement de bêtes courses (on peut le dire maintenant !) mais carrément d'un concept nouveau dans le genre. Oui, disons-le tout haut : dans GT (héhé), on fait carrière, mousseur ! Avec une voiture d'aspect banal au départ, on accumule de l'argent si l'on se retrouve dans les premières positions à la fin des courses.



Voici l'une des deux vues jouables disponibles pour l'instant.



Une vue arrière indispensable pour tenter de maîtriser ses adversaires



Les 10 marques autorisées

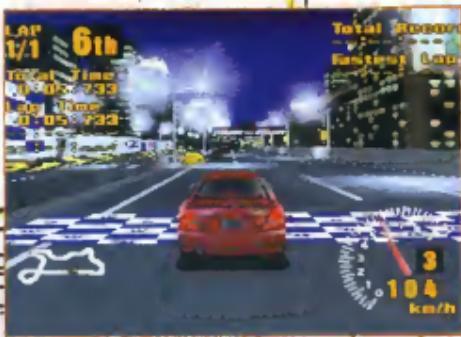
Bon, c'est vrai, il n'y a aucune représentante française, et beaucoup plus de japonaises que d'américaines. Mais, après tout, c'est un jeu made in Soleil Levant. Voici quand même toutes les "grilles" qui s'affirment sur la piste : Subaru, Toyota, Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Aston Martin, Chevrolet, Chrysler et TVR. De nombreux essais en perspective...



Et, avec cette manne péquignarde, on peut s'acheter des éléments mécaniques qui améliorent la capacité de votre gamin-pain. Aussi, au bout d'un moment, vous arrivez forcément à thésauriser (ah ! les cours d'économie...) suffisamment de thunes (ah ! une jeunesse loubarde) pour vous offrir le bolide de vos rêves...

Derrière les options... encore des options !

GT n'est pas seulement un joyau technique, il est aussi et surtout un jeu extraordinaire. Comprenez, qui sort de l'ordinaire. Non content d'afficher des modélisations époustouflantes avec une sublime animation de l'ensemble (cf. interview de Pascal Jarry), il nous offre bien seul sur la piste qu'avec vos cinq compagnons "d'échappée", GT est aussi conceptuellement une innovation. Dans le domaine des options, tout d'abord, qui se comprennent par... tiens, c'est vrai, j'avais oublié ! Il y en avait trop : je me suis arrêté à la centième ! Dire qu'à départ, avec ce Quick Arcade (course simple sur l'un des huit circuits de base), ou encore le mode splitte où l'on s'affronte simultanément sur le même écran avec un collègue, on croyait qu'il ne resterait rien de bien gros à se mettre sous la dent... Que nenni, bon sang de bois !!! Car, derrière les deux mots très fourbes que sont "Gran Turismo", étaient nonchalamment sur la page de présentation, se cachait en réalité tout un univers... L'univers manquant recherché par tant d'astrophysiciens ! Seulement réservé aux initiés, GT est conçu comme un jeu d'aventure, ou presque. Vous possédez une "maison", dans lequel se trouve votre garage. A l'intérieur de celui-ci, vous améliorez vos voitures, achetez de nouvelles caisses et pouvez même passer votre (vos !) permis ! Ces derniers semblent destinés à participer à des courses spéciales, en dehors des circuits normaux... Mais c'est loin d'être tout, puisque certaines options, pour l'instant impossibles à activer, nous promettent des courses en haute résolution et à 60 images par seconde (carrément !) et d'autres où il faudra disputer 300 kilomètres (d'où les stands) et même une nuit entière !



On passe le plus clair de son temps à zutoter, les bras ballants et la langue pendante, les replays qui donnent envie de rentrer dans la tôle !

Un comportement proche de la réalité

Pour la première fois dans un jeu de course (mis à part les F1 Circus sur NEC), le temps sera un facteur important dans GT. Car gérer son championnat, c'est bien, mais encore faudra-t-il, tout comme dans les stands de F1, ne pas perdre de précieuses minutes en réparation et autres bavardages administratifs. Ici, il est comptabilisé en jours... Mais ce qui nous intéresse au plus haut point, quoiqu'il arrive, c'est bel et bien le comportement des voitures. Je vous rassure tout de suite, c'est ce qui se fait de mieux sur Terre ! Que soit le bolide choisi (les Concept Cars ne venant qu'à la fin, lorsque vous aurez plein de sous sous dans vos poches), il différera considérablement de ses autres concurrents dans ce domaine. En accélération comme en vitesse de pointe ou en tenue de route, les manières de piloter seront aussi variées que le nombre de voitures à choisir ! Le bolide ne semble pas se détruire ni se retourner (respect des désiderata des constructeurs, sans doute) mais la fonction "lavage" du garage doit bien servir à quelque chose. Avec ses trois vues au choix (dont une arrière), les sensations de pilotage sont excellentes. Et, lorsque votre course est terminée, installez-vous confortablement dans votre siège et regardez les replays.



La modélisation de toutes les voitures est plus que parfaite !

Voici un tableau résumant les résultats de la course. Il indique le classement des pilotes et des équipes, ainsi que les temps réalisés par chaque pilote.

Classement	Pilote	Temps
1	John Doe	3 min 20 s
2	Jane Smith	3 min 22 s
3	Mike Johnson	3 min 25 s
4	Sarah Williams	3 min 28 s
5	David Lee	3 min 30 s
6	Emily Davis	3 min 32 s
7	Chris Evans	3 min 35 s
8	Anna Green	3 min 38 s
9	Mark White	3 min 40 s
10	Karen Black	3 min 42 s

Le tableau indique également les meilleurs temps réalisés par chaque équipe.

Classement	Equipe	Temps
1	Team Alpha	3 min 20 s
2	Team Beta	3 min 22 s
3	Team Gamma	3 min 25 s
4	Team Delta	3 min 28 s
5	Team Epsilon	3 min 30 s
6	Team Zeta	3 min 32 s
7	Team Eta	3 min 35 s
8	Team Theta	3 min 38 s
9	Team Iota	3 min 40 s
10	Team Kappa	3 min 42 s

Des milliards d'options !

Voici une liste - non exhaustive - de ce qu'il y aura et de ce qu'il sera possible de faire dans GT :

- 3 niveaux de difficulté.
- 2 joueurs en écran splitz (vitesse d'animation inchangée !)
- Compatible manette analogique et neGcon.
- Acheter des voitures après les courses.
- Passer 3 permis différents (B, A et A international) avec parcours chronométrés à effectuer sans faute. Avec, pour chaque "permis", 8 étapes différentes !
- Disputer les Championnats : Central league et Special league.
 => Central league :
 Se divise en 4 coupes (S, C, G et W), selon les différents permis qu'il aura fallu préalablement gagnés.
 => Special league :
 Se dispute avec au choix un véhicule Normal, "Boosté" ou plus léger.
 En traction avant, traction arrière ou 4 roues motrices !
- Time Trial : entraînement sur les 11 parcours du jeu.
- Spots Race : 5 parcours à effectuer... Nous n'en savons pas plus pour l'instant.
- Mode 2 joueurs : avec écran splitz, etc.
- Événement : impossible de savoir exactement de quoi il retourne, mais il est question de 400 m et 1000 m départ arrêté, de différentes courses et notamment des confrontations à trois entre les USA, le Japon et l'Angleterre...

Sans compter tout le reste, encore mystérieux pour l'instant...

Sans compter tout le reste, encore mystérieux pour l'instant...

Gran Turismo
s'annonce
comme LA
simulation de
l'année 1998 !

tablement dans votre fauteuil et admirez ce qu'est véritablement un "replay" : vous n'en reviendrez pas, c'est la bête ! Vous pourrez d'ailleurs sauvegarder tous vos petits films et vos meilleures actions sur Memory Card, en créant carrément des dossiers spéciaux ! Comme dans X-Files, Hum-

Rendez-vous en avril !

Il est fallu 20 pages pour parler de tout ce que l'on trouve dans un jeu aussi nique. Mais la version française ne sort qu'en avril prochain ! Et, d'ici là, nous seulement nous en reparlerons, mais en plus nous aurons assurément d'autres versions et donc d'autres détails à vous raconter. En attendant, rongez votre frein et n'oubliez surtout pas le nom de ce jeu hors du commun : *Gran Turismo 1 Tiens*, je l'ai écrit en toutes lettres. Ah ben oui forcément, il faut tenir maintenant... Bonne nuit,

Quelques bombes !

Ces voitures ne seront accessibles qu'une fois votre compte en banque aussi fourni que celui de Picsou himself. Ou alors de Willow! En tout cas, ce sont les meilleures bolides, j'crois qu'c'est clair.



"Profiler": la botte secrète de Sony

Depuis quelques semaines, on entend dire un peu partout qu'un nouveau système, ou plutôt un nouveau kit de développement, a été mis en place par Sony pour la PlayStation.

Depuis l'arrivée de Gran Turismo, qui nous a littéralement bluffé, et qui, nous le savons

maintenant, utilise ce nouvel outil très performant, nous voulions en savoir plus. Pour cela,

nous avons interrogé l'un des noms les plus en vue sur PlayStation, initiateur entre autres

des Total NBA 96 et 97 et dernièrement de Porsche Challenge et Rapid Racer. Explications

de l'un des spécialistes oeuvrant pour Sony Computer Europe, j'ai nommé Pascal Jarry.



OQuel est le nom exact du système qui a été baptisé "Profiler" depuis quelques temps?

Pascal Jarry : Pour être précis, c'est un DTL-27-00. On l'appelle aussi le "Performance Analyser". Le "H" c'est pour Hardware, et le numéro qui suit c'est la série à laquelle il appartient. Au départ, on a le 20-00 puis le 25-00. Mais c'est sans importance. (Rires) Depuis quand précisément ce système a-t-il été mis en place?

J'avais déjà des versions depuis le lancement de la PlayStation. Il y a plus de 2 ans maintenant, et la nouvelle est arrivée chez moi il y a seulement quelques mois.

On dit que c'est à l'initiative de Ken Kutaragi (NDLR, créateur de la PlayStation), c'est vrai?

La toute première, sans doute mais je m'en suis pas certain. En tout cas, c'est des labos de "Research & Development" au Japon qui ont mis tout en place.

Quel est le premier jeu avoir tiré parti du "Profiler"? Je l'ai en tête, Total 2, Rapid Racer, Porsche Challenge... En fait tous les jeux développés en interne. Même les deux Motor Toon, jusqu'à ce qu'enfin le "Performance Analyser" soit réservé exclusivement à Sony.

Et maintenant tout le monde y a droit?

Faut-il pas.

Et cela a apporté quoi à un jeu comme Rapid Racer par exemple?

Bien sûr, ça dépend de la console concernée bien sûr, si je place dans la PlayStation. Ensuite, ça dépend du programme, ou non utilisant ce kit, ou l'on expérimente des choses avec une partie choisie qui va passer au professeur de PEPS.

Donc, on peut faire ce qu'on comprend avec Gran Turismo ou Profiler, on peut faire également ce qui va nous donner quelque chose. Par exemple pour Rapid Racer, qui utilise 1.4M images à l'animation, réduire à 30 minutes et on ne comprend pas pourquoi. Ensuite, si le Profiler de dernière passe à l'étape où, certains polygones sont nécessairement affichés plusieurs fois. Si on voit Gran Turismo, on verra évidemment pourquoi ces polygones se chevauchent. C'est le genre de chose que l'on ne peut pas voir. On connaît mal évidemment ce que l'on voit à cette échelle, avec cette vision-là. En bref, tu t'es la partie dans les matières



Pascal Jarry, Manager heureux de Total NBA 96 et 97, Porsche Challenge et Rapid Racer... En attendant la suite.

de programmation. Sans la machine, on aurait même pas eu un jeu à 30 images par secondes !

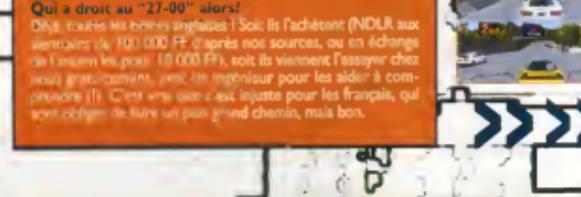
Est-ce que ça veut dire que désormais n'importe qui peut programmer en un temps record des choses fantastiques?

Non, ça ne change pas tout, car il faut savoir interpréter ce que va te dire l'Analyser. S'il te révèle qu'il y a un problème à tel endroit, il faut savoir pourquoi. Les compétences dans le domaine sont évidemment nécessaires. C'est un très bon outil pour ceux qui savent quoi ils parlent. Il y a un gain de temps par rapport à l'ancien kit.

En fait, on utilise toujours l'ancien kit ! Le "27-00", on ne s'en sert pas tout le temps. On l'a à disposition, et on vient dessus à certains moments clés, pour voir exactement où on est. On se remet en question en quelque sorte, en réécrivant, tout le monde travaille à "plein temps" sur le "27-00".

Qui a droit au "27-00" alors?

On, toutes les personnes anglaises ! Soit ils l'achètent (NDLR, aux alentours de 100.000 FF d'après nos sources, ou en échange de l'assurance la police, 10.000 FF), soit ils viennent l'essayer chez nous gratis, mais, avec un ingénieur pour les aider à comprendre (!). C'est vrai que cela injure pour les français, qui sont obligés de faire un peu plus long chemin, mais bon.



SHADOWMASTER

Survivre à l'apocalypse, par tous le moyens parce
qu'il n'y a pas d'autre choix possible.



disponible le 16 janvier sur PlayStation
des février 1998 sur PC



www.pygnoesis.com

© 1997 Pygnoesis et ses filiales. Tous droits réservés. ShadowMaster est une marque déposée de Pygnoesis Inc. Propriété de Pygnoesis Inc. ShadowMaster est une marque déposée de Pygnoesis Inc. Tous droits réservés.



Grâce au Profiler, on frôle la perfection en programmation !

Il y en a combien dans le monde exactement ? Fourre-tout-potager (NDLR le 20-00), il y en a plusieurs, donc un en Europe. On s'en est d'ailleurs servi pour Porsche Challenge. Avec une modélisation de voitures en temps réel, très gourmande en polygone, et une animation de 30 images/s, on n'aurait jamais pu réussir cette prouesse sans le nouveau kit. Mais il faut savoir que le "27-00" est désormais fabriqué en grande série, ce qui démontre en quelque sorte considérablement la qualité à laquelle chez Sony nous sommes particulièrement accrochés.

D'après un programmeur anglais, on n'utiliseraient actuellement le Profiler qu'en fin de développement de certains jeux, et que ceux qui en tireront parti du début à la fin d'un projet ne sortiraient qu'en 1999. Nous ne sommes pas au bout de nos surprises sur PlayStation! Exemptement, il faut que j'aille une période d'adaptation nécessaire pour bien comprendre le Profiler. Pour Rapid Racer, nous l'avons quasiement tout le temps utilisé, mais les outils qui allient avec (les softwares) se sont considérablement améliorés depuis. Ce qui nous promet, pour les prochains jeux que l'on fait actuellement des performances assez extraordinaires, en effet.

Grâce à ce système, la PlayStation pourra-t-elle, à terme, rattraper la Nintendo 64 dans certains domaines techniques? Mais à part quelques petits détails, je crois qu'il est malaisé de ça! Ce qui est sûr, c'est que contrairement à ce qui s'est passé sur beaucoup de machines auparavant, et même maintenant, les gens qui développent sur la PlayStation ne font pas de compromis sur la qualité. Il y a véritablement une compétition dans ce domaine. Et Sony participe activement à cette recherche de qualité. Ce sont des outils uniques dans le monde des consoles, cela n'existe pas ailleurs. On sait que Eidos ou l'imprimeur quel autre éditeur veulent de la qualité, ils veulent maîtriser le code



Les secrets de Docteur Jarry

« Les voitures sont... »

« Pour l'instant, on peut pas en parler. Il faut respecter les séances des jeux, si bien, le manège, doivent jouer, faire leur travail, donc on ne mélange pas tous. Mais ça sera annoncé en temps et en heure. En tout cas, on continue le sport, peut-être le racing, mais on va pas pas censuré. On a trouvé un nouveau truc qui nous plaît bien. Il est possible qu'on le fasse. On aborde de nouveaux genres qui sont extrêmement intéressantes. A part Spice Girls (rires). »

« Les ventes de Rapid Racer et Porsche Challenge? »

« On en a vendu 500 000 pièces pour Porsche Challenge, et 200 000 actuellement pour Rapid Racer, à tout en Europe. »

« Versions NTSC de Rapide Racer? »

« Il est absolument super bien (sic) (Rires). Toujours à 60 images/s, on a changé plein de trucs, on est vraiment fait plaisir. Il est même possible qu'on sorte un "Optimizer" (sic) (Rires). Les menus sont magnifiques, et puis, on a changé plein d'autres choses, et ça va vraiment valoir le coup d'acheter la version import. »

« Le jeu NBA '98? »

« Oui, il va sortir, mais il sera développé par les États-Unis. Nous, on ne fait plus de jeux. On leur a d'ailleurs tout refilé, les sources, les outils, ils n'ont plus qu'à appeler les mêmes (rires). »

Voilà l'image, en exclusivité mondiale, des paramètres que le "Profiler" voit pour les programmeurs désireux d'optimiser leurs jeux au maximum. N'essayez pas de comprendre, ou gare aux maux de tête !

(sic) et sortir des jeux superbos sur le marché. Ce souci de bien filmé va à l'encontre de ce qui se faisait avant, lorsque l'on pensait que parce que une console avait deux ans d'âge, on pouvait moins de la mettre sur le marché. C'est fini ça.

Et quid de la PlayStation 2? Il y a bien des lots qui "traînent" dans certains labos, non?

(Célibo) que! Il y a tout de même aucun lot disponible ! Et ça, je peux l'affirmer de façon tout à fait officielle. De nombreux boîtes, qui veulent se mettre en avant, se gargarisent en affirmant "j'ai un lot, j'ai un lot!", alors que je sais personnellement exactement ce qui se passe, je sais où on en est : il n'en existe pas au jour d'aujourd'hui. Nous serons bien évidemment les premiers à en avoir (NDLR Sony Europe). Je ne peux pas encore dire où on en est dans ce domaine. Nous en sommes très proches, mais il n'y en a pas encore de là, c'est une certitude. Ça signifie que la PlayStation 2 ne sortira pas avant l'an 2000, car où serait alors l'intérêt, d'un point de vue marketing, de le faire maintenant ou même dans un an?

On a le sentiment que sortir un clone 2 ou 3 fois plus puissant de la PlayStation, ça ne servirait à rien à l'heure actuelle!

Et tout ça, vu l'appétit qu'il y a, il y a besoin d'une PlayStation 2, elle sortirait hyper rapidement (sic). Donc, les armes sont prêtées et on attend le moment propice (menace imminente d'un autre constructeur) pour le faire, c'est ça?

Voilà, mais... mais à l'heure tout ce possible pour qu'il ne sorte jamais de PlayStation 2! Euh... là, j'y crois moins déjà ! (rires).

Propos recueillis par Trazom le "Turiste".



RESTEZ SUR LA BONNE PENTE !

10
séjours à
AVORIAZ
à gagner.*

POUR JOUER,
TÉLÉPHONEZ AU
08 36 68 01 10** OU
TAPEZ 3615 SEGA***
DU 5 JANVIER AU 15 FÉVRIER 1998



Et pour ne pas perdre
la main, continuez à glisser
avec Steep Slope Sliders
et Winter Heat.



SEGA SATURN
ON N'EST PAS SUR LA MÊME PLANÈTE.

Forsake

Par Benji

Doom-like peu commun, Forsaken (prononcez «fowresaik'n») fait beaucoup parler de lui, notamment depuis sa présentation lors du dernier ECTS de Londres. «Comparés à Forsaken, les Doom-like traditionnels ont l'air de vulgaires shoot them up en 2D», déclare à qui veut l'entendre Tony Beckwith, chef de projet chez Probe. Autrement dit, Forsaken marquerait une nouvelle étape dans l'évolution des jeux vidéo. Description en long, en large et en travers d'un jeu sur-dimensionné.





Bienvenue
dans la
quatrième
dimension !

Une version N64 qui décoiffe !

Probe, manquant d'effectifs, a demandé à Iguana Software en Angleterre de s'occuper de la version N64. "Crossfire" cela devient une licence, explique Rich McCracken, chef de projet. Nous avons conservé le concept, certes, mais le jeu N64 n'est en aucun cas une adaptation de la version PC comme pour l'ètre la version PlayStation." En clair, cela signifie qu'après un an de développement, le jeu d'Iguana a donné vie à un soft n'et compris de vingt-cinq missions, avec une nouvelle intro, de nouveaux boss et un gameplay différent. "Selon le temps passé par le joueur sur le premier niveau, celui-ci accède soit aux onze niveaux du mode facile (20 minutes par niveau en moyenne), soit aux sept niveaux du mode moyen, soit enfin aux sept niveaux du mode hard." Intéressant, Forsaken 64, permettra également à l'utilisateur de varier les plaisir. "Chaque mission bénéficie d'objectifs différents. Certaines missions sont des missions de défenses - défense d'un générateur, par exemple - alors que d'autres sont des missions de recherche ou d'attaque." C'est sur le glaive, Rich et ses pairs ont inclus deux éléments qui devraient satisfaire les amateurs de challenge élevé. Le premier se nomme "Balax complexe", il force le joueur habile ayant réussi en mode hard à affronter tour à tour les boss du jeu jusqu'à une ultime et intense bataille. Le deuxième élément original est le mode multi-joueur. Huit arenas (contre deux sur PlayStation) sont au programme avec la possibilité de jouer contre trois adversaires humains ou non sur un même écran. Vivement avril prochain !



orsaken, c'équoit? Beaucoup de choses. A commencer par un scénario qu'aurait pu écrire un passionné de science-fiction ayant mangé deux ou trois champignons hallucinogènes. L'action se passe dans un futur proche, disons en 2015, où la grande fête organisée par les Nations Unies se solde par un feu d'artifices nucléaire rayant définitivement de la carte dix milliards de personnes... La classe. Vous, joueur averti, faites naturellement partie des rares rescapés de l'Holocauste. En compagnie de quelques potes avisés, vous avez effectivement fui dans l'espace avant l'ultime explosion. Après avoir attendu une bonne dizaine d'années, le temps que les radiations s'estompent, vous décidez de revenir sur vos pas. Aux commandes d'un véhicule rapide, votre objectif est des plus simples : pilier, voler l'or et récupérer la quantité d'armes laissées par le gouvernement ternien. Bien évidemment, vous n'êtes pas seul à convoiter ces trésors extrêmement bien gardés.

1, 2, 3, 4 dimensions !

"Au départ, nous souhaitions créer un Doom-like en 3D temps réel où le personnage serait doté d'un jet-pack lui permettant de voler", explique Tony Beckwith, chef de projet chez Probe, développeur des versions PC et PlayStation. "Le jet-pack s'est progressivement transformé en engin volant, sorte de moto de l'espace ultra-rapide que le joueur conduit tout au long du jeu." Contraire-



La version PlayStation propose le joueur au cœur de mondes en 3D brûlant de pillages en tout genre. Gare aux droites assassines !

ment à la version PC, vous ne pouvez voir le véhicule de l'extérieur, seule la vue intérieure ayant été conservée. "En adaptant le jeu sur PlayStation, nous nous sommes rendus compte que la vue extérieure empêchait le joueur d'avoir une vision globale de l'action, confie Tony. Elle compliquait, en outre, la jouabilité, ne permettant pas de viser avec précision." Du coup, tout se déroule en vue subjective, y compris le mode deux joueurs sur un écran splitscreen. D'autre part, et c'est sans doute le plus important, dans Forsaken, vous disposez d'une liberté totale. Au volant d'un des quinze bolides proposés, les rotations à 360 ou 180 degrés, les looping et bien d'autres figures de style sont rendus possibles grâce à un puissant moteur 3D. Nous avons, je pense, apporté une nouvelle dimension au genre des Doom-like, affirme Tony. Si l'est vrai que le joueur se déplace exclusivement dans immenses couloirs en trois dimensions, il est libre d'aller et de voler où bon lui semble. L'aire de jeu est utilisée à 100% !

Une compil' de films

Une quinzaine de niveaux, dont les graphismes s'inspirent, pour la plupart, de films cultes comme La Guerre des Étoiles, composent le jeu. "L'un des premiers territoires à prospecter se nomme Space Station et fait référence à l'Etoile Noire de Star Wars", nous révèle Tony



Le jeu subjective permet d'apprécier pleinement l'action, et surtout de mieux voir l'ennemi.

Des niveaux qui s'inspirent de grands films de S-F.



amuse. "Chaque niveau plonge le joueur dans un univers radicalement différent du précédent, du cœur du volcan en éruption aux fonds marins en passant par le temple maya: "Ainsi, de l'imagination de quinze graphistes résulte un jeu aux mille couleurs. Mieux, grâce aux effets spéciaux (explosions en 3D, reflets, effets de lumière dans les tunnels, etc.) combinés à une bande son techmo parsemée de dialogues hilarants (une version française est prévue), il se dégage de Forsaken une véritable ambiance. Les termes "immersion totale" prennent ici tout leur sens. Dernier détail, et non des moindres, l'équipe de développement a inventé une batterie d'ennemis impressionnantes dont six boss (un sous-marin, un crâne, etc.) à éliminer grâce à un important arsenal (une trentaine d'armes en tout). "Personnellement, j'utilise beaucoup les mines anti-personnelles qui, à l'approche d'un adversaire, explosent et envoient des roquettes." Pas mal effectivement. D'un concept novateur, Forsaken qui mêle astucieusement action et imagination risque fortement de relancer le genre quelque peu en perdition des Doom-like.

Le joueur choisit au départ parmi quatre "bountyhunters" (chasseurs de prime) au volant de leur bolide voletant aux capacités variables (vitesses, etc.).

5 nouveaux Micromania!



GRATUIT

Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !!

L'ouverture
du plus célèbre des
égoïstes secrets ! Composez
de 20 niveaux, Golden
Eye reprend les
meilleures scènes de
film. De l'action, un
niveau de défi extrême, des
armes de bonus secrètes, des
graphismes magnifiques ! Il
est de plus COMPATIBLE
avec le VIBREUR !!

TOP



TOP

Le grand
succès de la
Super
Mario Kart
arrive sur
le Nintendo
64 ! 80
paramètres, plus de 15 circuits, le jeu
vous offre 4 à 8 passes des heures de plaisir avec ses amis.

Les TOPS

Nintendo 64 sont chez Micromania

NINTENDO 64



... dans le jeu d'un

des 8 personnages
parcourent 25
circuits de toute
longueur dans le seul
but de faire le
meilleur : courses
d'eau, courses de
terre, courses et villes. Un autre jeu est disponible,
adapté
votre console à chaque circuit. Ensuite il vous suffit de faire du niveau. Mode 4 joueurs.

TOP



Fait est de retour, pour de nouvelles
aventures. Sur plus de 15 niveaux,
plus fous les uns que les autres. Des
decks sont en 3D, 3 véhicules
différents et plusieurs façons de
faire le jeu.

Les missions permanentes
pour le VIBREUR.
LIVRE AVEC LE JEU
cliquez sur les boutons
des armes spéciales,
vous déclenchez !

TOP



MAVERACE

Une
course de Scooter incroyable et impressionnante ! un
grand réaliste à 4 joueurs. 10 courses, vous
pourrez gagner 4 pilotes aux
capacités variées et rigoureuses.
Mieux machines.

TOP



TOP

Mario va
vivre de
nouvelles
aventures.
15 niveaux variés ! Des heures de fun en
perspective.



TOP

Avec une jouabilité hors du
commun, des graphismes et
des mouvements de joueurs à vous
couper le souffle, International Super Star
Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu
seul ou à 4 simultanément.



TOP

Combinez sur 4 types de terrains
différents : jungle, désert, montagne
et front de mer ! Choisissez parmi 11
voitures, rendez de route, de jeu, en
plein broadway, sur le ring... Ce jeu
est compatible avec le Vibreur.

Bien pourriez piloter votre
Lamborghini Diablo sur
8 circuits ! Après
chaque victoire de nouveau bolides
apparaissent. 3 modes différents :
championnat, course simple et tournoi.
De plus nous pourrons jouer à 4 !



TOP



LA NINTENDO 64 + 1 manette

999F



NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend
vos anciens jeux
PlayStation
et **Nintendo 64**



MICROMANIA LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



pour une action inédite et sur 30 niveaux explosifs !



Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! Tous en 3D, avec des graphismes encore plus beaux que Mario 64. Vous pourrez jouer seul ou à 4, et passer des heures de fun, à faire exploser vos amis !

BOMBERMAN 64

Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! Tous en 3D, avec des graphismes encore plus beaux que Mario 64. Vous pourrez

jouer seul ou à 4, et passer des heures de fun, à faire exploser vos amis !

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Ile 2 - Nivelles 2
A côté de Grand Océan
75012 Paris - Tel. 01 45 90 70 45

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL

Centre Commercial Carrefour Grand Ciel
94300 Ivry-sur-Seine - Tel. 01 45 14 12 00

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

Centre Commercial Cormontreuil
51130 Cormontreuil - Tel. 02 34 84 82 76

Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tel. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Promenade des Champs - 5, bd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu-Drouot et RER Opéra - Tel. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSÉE

126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tel. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, ave des Nations - Nivelles 2
Mo & RER les Halles - Entrée Fréme Lescot
75001 Paris - Tel. 01 45 06 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps
Nivelles 1 - Résidence des Minimes
Mo & RER La Défense - Tel. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Nivelles 1
75116 Paris - Entrée Bus - Tel. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Commercial Les Ulis 2 - Tel. 01 89 29 04 99

MICROMANIA EVRY 2

Centre Commercial Evry 2 - Tel. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tel. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES

Centre Commercial Les Arcades - Nivelles 2
93600 Villejuif-le-Grand - Tel. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-SUR-BIÈVRE

Centre Commercial Villiers - 77190
Villiers-sur-Bièvre - Tel. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tel. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Commercial Belle Epine - Nivelles 2
94600 Thiais - Mo Villeneuve-Termes
Tel. 01 95 225 959 - C. Chony
Tel. 01 95 225 959 - B. Laroche
Tel. 01 46 87 30 71

3615 MICROMANIA

Tout le catalogue des jeux

(12,99 F. la manette)

GRATUITE

avec le 1^{er} achat !

De nombreux priviléges
avec la Mégacarte et 5%
de remise sur des prix canons !

MICROMANIA

NOYELLES-GODAULT

Centre Commercial Noyelles-Godault
66600 Noyelles - 62250 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN 51-SEVER

Centre Commercial St-Sever - 76000 St-Sever
Tel. 03 22 58 85 44

MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Commercial St-Quentin-en-Yvelines
Nivelles Bas - Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tel. 01 30 25 23 23

MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Les 3 Fontaines
Nivelles Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tel. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Commercial Crétel Soleil - Nivelles Haut
Ennery-Miro - Métro Crétel Préfecture
94117/181/204/206/404/405/406
Tel. 01 43 77 24 11

MICROMANIA TOULOUSE

Centre Commercial Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tel. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON

Espace Solal - 84120 Le Pontet
Tel. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Commercial Le Polygone - Nivelles Haut
34000 Montpellier - Tel. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand Var - Sall
83160 Le Vieux-Var - Tel. 04 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000

Centre Commercial Cap 3000 - Rue de l'Amazzone
93139 Levallois-Perret - Tel. 01 93 14 61 47

MICROMANIA NIÇE-ÉTOILE

Centre Commercial Nice-Étoile - Nivelles 1
34000 Nîmes - Tel. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part-Dieu - Nivelles 1
69330 Lyon - Tel. 04 78 60 75 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST

Galerie Aéroport - 69190 St-Priest
Tel. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURAILLE

Centre Commercial Euraille - Rue du chêne
93777 Villejuif - Tel. 01 30 25 72 72

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Wazemmes - Tel. 03 20 55 57 58

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles
Nivelles Haut (face entrée H/F)
67100 Strasbourg - Tel. 03 88 35 60 70

MICROMANIA VILLENT DE CORRESPONDANCE

BP 009 - 01100 SOCHAUX-ANTOUCY - Tel. 04 92 04 36 00

OUVRE DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H à 19H



5 nouveaux Micromania!

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

GRATUIT
Le catalogue PlayStation N°8
36 pages couleurs disponible chez Micromania !!



Dans ce jeu d'aventure en 3D et au style rétro, vous devrez aider Georges et son castor journaliste Nico. Ils descendent, suite à une enquête, au arctique polaire. Après expertise, ils vont vivre une aventure palpitante dans un paysage d'Europe en Amérique Centrale...



La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique "Ougue de Xion". Baladez-vous dans 5 univers sublimes et pleins d'ennemis, de la Chine à Venise et au Tibet! Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, contrôler des engins de nouvelles armes de destruction meurtrières. Les énigmes seront encore plus subtiles devant se boucler.



Street Fighter EX + Alpha est entre la 1^{ère} et la 2^{ème} édition réalisée sur 30, des mouvements et les esquilles, basés sur le Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes d'une possibilité à toute épreuve, voici la renommée d'une saga mythique !



Les

TOPS

PlayStation

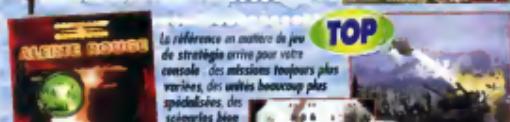
sont chez
Micromania

Crash Bandicoot 2

Crash est de retour pour notre plus grand plaisir ! Vous trouverez plusieurs plages, grottes, grottes et temples dans un univers entièrement en 3D. Cette fois, deux fois plus venté, le héros sur 30 niveaux avec plusieurs angles de vue disponibles.



TOP



TOP



Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides suivies ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !



E ortage

EDITEUR : MILLENIUM/SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT EUROPE
SORTE PRÉVUE : JUIN 90.



MediEvil

par Chris

MediEvil est un jeu qui se fait attendre. On pensait le voir arriver en septembre 97, et puis la date de sortie a été repoussée à mars, et maintenant à juin 98. La raison de ce retard? L'utilisation du nouveau kit de développement de Sony, le Profiler ou Analyser, qui permet de mieux gérer les performances de la console et de corriger les bugs. Se languir permet souvent d'apprécier encore davantage. On attend, épuisant nos dernières ressources de patience, ce titre qui devrait faire sensation, et on vous offre en prime un CD des plus belles musiques du jeu...



Les radeaux sur l'eau permettent de franchir ce bras de rivière.

les lecteurs fidèles de Joyeux connaissent déjà MediEvil, culte concurrent avec Tomb Raider dans les studios de Millenium, à Cambridge, en Angleterre. Nous vous en avons parlé dans le numéro d'été. Histoire de rappeler en deux mots le scénario de ce jeu hors du commun, voici quelques éclaircissements. Vous incarnerez ici un apiculteur, le Sir Daniel Fortesque, réveillé contre les murs par le méchant Zaruk, qui tient aux poumons surprenants. Ce dernier a jeté un sort sur la population des environs, un sort si grand, qu'il plus rasservir les vivants. Il a réveillé les morts. C'est à faire vous tétreau, et vous partez à la chasse au sorcier au travers de trente niveaux tous moins limités les uns que les autres.

Presque un jeu d'ambiance

MediEvil se démarque de la plupart des jeux audio-visuals par son humour, son style graphique et sa musique. Question atmosphère, on va retrouver devant un Groulx n° 5, Ghoulou, le côté plate-forme en moins, malgré de Nihilanth, before Chirocco (le film d'an-

imation de Tim Burton). Ceux qui connaissent les musiques de Danny Elfman (Aymerie de Burton - reconstitution d'allégories sur le CD MediEvil), au début d'une métairie un peu folle ou un peu mûre, l'impression qu'ils ont ce compositeur d'exception sur les créations du jeu.

Si l'ambiance sonore est importante, graphiquement MediEvil se revend également à la hauteur. L'univers 3D dans lequel vous évoluez est une richesse impressionnante, et la fluidité de vos déplacements fait honneur aux différents angles de vues, qui accompagnent toujours avec un certain sens ariélique l'action. MediEvil est un jeu non-linéaire qui vous autorise à vous balader dans les monstres recouverts de chaque niveau. Vous entrez, combattrez, découvrez... Votre balade vous amène à affronter des dangers, certes, mais elle procure un certain plaisir et se montre digne d'intérêt. Vous récupérez différents objets (comme des poisons ou des clés), ramassez de nouvelles armes, il suffit de votre pied déchainé le relief heureux le temps virtuel... Une vraie vie d'aventurier quoi.

MediEvil en chiffres

Les dernières infos concernant le jeu précisent qu'il y aurait 14 armes (arbalète, couteau, hache, massue...), 100 ennemis aux effets divers, 55 ennemis différents, 7 boss



La reine-fourmi vous attend, entourée de tous ses soldats. Un combat difficile.

Ghouls'n'ghosts
entièrement en 3D
temps réel, et baignant
dans une atmosphère
lugubre.

Une fois le pont franchi,
il s'écroule.

Un cheval vert, un gros monstre qui court... Scène de la vie criminelle dans MediEvil.

du fin de niveaux et 13 minutes de vidéo. Tout cela pour 30 niveaux. Pourriez pas mal, et en plus surréaliste, l'ème amélioration. Dans le centre, évidemment, il semblerait qu'il soit même possible - ce n'est là qu'un exemple - de se servir du bras du héros comme d'une arme après qu'il ait été brisé. Un Mister Bones qui ne laisserait pas de rester. Enfin, on attend de pouvoir continuer les aventures de Sir Daniel avec impatience l'été prochain, lorsque le temps sera beau et chaud, après ces longs mois d'hiver.

Les jeux de demain

En ces temps d'Astrologie appliquée, où chacun y va de ses prédictions plus ou moins saugrenues sur l'avenir de l'Humanité... ou sur celle du Prince Charles, il était acquis que Joypad, toujours en avance d'un scoop, se misse lui aussi à faire des prévisions. Pourtant, plutôt que de choisir un support planétaire, nous décidâmes d'un commun accord avec les autorités divines, que notre avenir vidéo-ludique passerait par les rutilants composants électroniques de nos consoles. Voici donc, par la grâce du Tout Puissant, la liste des "Jeux de demain", qui finalement, sont aussi ceux d'aujourd'hui. C'est beau le progrès...

Les Jeux de demain

Par Trazom et TSR

Temps Présent

Ils arrivent ! En préparation dans les labos des meilleurs éditeurs, et annoncés pour l'année 1998, voici les best-sellers potentiels de l'année nouvelle.



Tekken 3

PLAYSTATION - NAMCO
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 1998
EN FRANCE (SOUS RESERVE)

Aujourd'hui finalisé à 30%, le virus de PlayStation dévaste les meilleures salles de jeu de la planète, creusant au fil du temps de nouvelles failles et détruisant les personnages de Tekken 2 et Virtua Fighter. Des nouveautés immenses, de l'énorme force et des combats à un rythme soutenu mais malencontreusement sur le fil de l'aiguille, tout ce qu'il faut avec.

Zelda 64

NINTENDO 64 -
NINTENDO
DISPONIBLE EN
AVRIL 1998 AU
JAPON



Gran Turismo

PLAYSTATION - SONY C.E.I.
DISPONIBLE FIN MARS 1998 EN FRANCE

Le summum de la simulation automobile révélé au grand jour ! S'il ne devait en rester qu'un, ce serait assurément celui-là : GT peut se targuer d'être non seulement le jeu de voitures le plus beau et le plus réaliste jamais conçu sur console, mais en outre il a le don de renfermer des tonnes d'options inédites ! Mon Dieu, faites que les Anges accélèrent le Temps !



En présentation sur 5 pages dans ce numéro, la suite de l'un des jeux vidéo les plus marquants de l'histoire, nous revient, plus 3D que jamais sur Nintendo 64. Bien malin pourtant, celui qui pourra nous dire quand sortira la version française de ce culte attendu dans tout l'hémisphère. Un grand moment d'Histoire en perspective...

Heart Of Darkness



PLAYSTATION -
INFOGRAPHES
DISPONIBLE ÉTÉ 1998 EN
FRANCE

L'Artésienne n°1 du milieu vidéo-judique est enfin annoncée officiellement ! Après toutes ces années de galères, d'attente, de communiqués d'argent foué en air et de rachat, c'est finalement Infogrammes qui prend en main l'équipe de Eric Chahi et de son très "à la pointe de la technologie" Amazing Studios. Un jeu de plate-forme-aventure (à moins que tout ait été refait !) attendu pour cet été ! Ouias !

Metal Gear Solid



**PLAYSTATION -
KONAMI
DISPONIBLE ÉTÉ
1998 AU JAPON**

C'est présentement plus la franchise de Resident Evil, le très premier rival de Resident Evil 2. Sans oublier les projets les plus ambitieux jamais mis sur l'heure d'horloge, dans un registre MM très spécifique et intemporel, mais prévenus en faisant du best-seller, un véritable succès. Mais attention, les choses valent le détour et sont très intéressantes.



Munch's Oddysee - L'Odyssée d'Abe 2



PLAYSTATION -
ODDWORLD
INHABITANTS
DISPONIBLE
COURANT 1999 EN
FRANCE

La véritable suite de l'*Odyssée d'Abe* n'arrivera qu'en 1999 pour les consoles de la nouvelle génération. Néanmoins, Abe reviendra dans un nouveau jeu PlayStation dès 1998 : *Abe Gets Bored*. Néanmoins ! Les concepteurs d'*Oddworld* n'ont pas peur des titres à rallonge. Quoi qu'il en soit, Abe va encore faire parler de lui !



Hybrid Heaven



NINTENDO 64 - KONAMI
DISPONIBLE FIN D'ANNÉE
1999 AU JAPON

Tout cela se passe dans une station de métro à Nantes le 54, le seul Génie. Hybris d'Heaven sera enfin dévoilé au jeu, totalement indépendamment, pour la surprise de Nintendos. Personnellement, je m'attends pour ce stratège un Death of Wesker et un final étonnant, avec bien évidemment des énigmes.



1080° Snowboarding



NINTENDO 64 - NINTENDO
DISPONIBLE EN MARS 1998
AUX USA

Void très certainement l'un des titres les plus attendus de la Nintendo 64 ! Un soft de glisse comme vous n'en avez jamais vu ! Surprise du dernier Nintendo Space World, 1080° Snowboarding (présenté dans ce numéro de JoyPad) vous permettra, sur un pied, de descendre des pentes enneigées. Un titre assez spectaculaire.

MediEvil



PLAYSTATION®
MILLENIUM
CAMBRIDGE STUDIOS
DISPONIBLE EN JUIN
1998 EN FRANCE

Prévu initialement pour septembre 1997, Mediensoft souhaite lancer le développement des dernières innovations technologiques de Storyline. Cela va faire l'objet de deux séances de travail, une au début de l'année prochaine, puis une autre au cours de l'été. Le résultat devrait être impressionnant. Nous sommes vraiment très enthousiastes à propos de ce que nous allons pouvoir faire avec Storyline.

Les jeux de demain

F-Zero X

NINTENDO 64 - NINTENDO
DISPONIBLE COURANT 1998
EN FRANCE

Tout comme Zelda et Mario, F-Zero fait partie de ces titres mythiques qui ont marqué l'univers très tourmenté de la console. Depuis la version Super Nintendo, les fans rongent leur frein ! Certes, nous sommes un avantage de la chose rapide avec Extreme-G, mais F-Zero reste F-Zero ! On croise les doigts pour ne pas être déçu...



Banjo-Kazooie

NINTENDO 64 - NINTENDO
DISPONIBLE MI-MARS 1998 AUX USA

Un jour, alors qu'il était dans le jardin pour Netwars, il a été attaqué par Kazooie, et il a donc décidé de l'attraper. Vous devrez alors vous battre à Kazooie, ce jeu devra être joué mieux que jamais en 3D. Tempéste, à la Mario 64, vous allez égaler ou dépasser vos amis dans la place, devrez-vous entraîner... ou accrocher des vies, accrocher bien d'autres. Depuis l'E3 de juin 1997, rien de nouveau n'a filtré sur ce titre.

Yoshi's Story

NINTENDO 64 - NINTENDO
DISPONIBLE FIN FÉVRIER
1998 AUX USA

Sublime jeu de plate-forme sur Super Nintendo, la version 64 devrait elle aussi ravir les amateurs. Des graphismes mignons à croquer, un dragon toujours aussi espiègle, et certainement des dizaines de niveaux à se mettre sous la dent. Yoshi's Island fait partie des valeurs sûres de la console de Nintendo, même s'il est en grande partie réalisé en 2D.



Temps Futur

De très rares informations se sont à ce jour échappées sur ces sujets chauds, chauds, chauds ! Aucune certitude n'est véritablement autorisée, mais voici qu'elles seront selon nous les bonnes surprises de l'année nouvelle.

Tomb Raider III

PLAYSTATION -
EIDOS INTERACTIVE
DISPONIBLE FIN 1998 VOIR 1999



Lara Croft va faire partie d'elle ! Un troisième volet de Tomb Raider est en préparation. "Tomb Raider 3" devrait être rempli des mêmes rebondissements que les deux précédentes parties, mais avec une perspective un peu différente. Tomb Raider 3 sera disponible sur PlayStation et PC. Cela va

ISS World Cup '98

NINTENDO 64 - KONAMI/UBI SOFT
DISPONIBLE EN JUIN 1998 EN FRANCE
(SOUS RÉSERVE)

Le meilleur jeu de foot de tous les temps arrive en version olympique... très bientôt ! Même si cette info est à prendre au conditionnel (tout comme le tir), il est quasi certain que UBI indiquera la seconde moitié de « League Perfect Striker 2 », qui lui, n'a pas ancora de date de mise en vente annoncée. Il serait vraiment judicieux que ce jeu soit pour la phase finale de la Coupe du Monde...



Samurai Shodown 64

NEO GEO 64 - SNK
DISPONIBLE MI-1998 AU JAPON

Disponible dans un premier temps en solo d'arcade, la nouvelle carte Neo Geo 64 devrait devenir dans de brefs délais assez brefs une console de salon. Le premier titre au programme : Samurai Shodown 64 bien évidemment ! Technologiquement révolutionnaire, ce Samurai Shodown 64 sera le premier volet de la saga en 3D.



Colony Wars 2

PLAYSTATION - PSYGNOSIS
DISPONIBLE FIN 1998 EN FRANCE

Colony Wars, le thème de la guerre entre les humains et les extraterrestres, a été le sujet d'une suite immédiate pour la Semester trimestre 1998. Nouvelles missions, nouvelles armes, pour un jeu qui reste largement intact. De suivre les événements, il faut faire un peu de patience, mais c'est tout à fait possible. Une tendance qui n'est pas sans rappeler celle de la saga Star Wars : Commandant



Formula One '98

PLAYSTATION - PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN
SEPTEMBRE 1998 EN FRANCE
(SOUS RÉSERVE)

Il existe de nombreux outils pour aider à la modélisation de l'IA : les algorithmes de classification, les réseaux de neurones et les moteurs de recherche. Il est important de bien choisir l'outil qui convient le mieux à l'objectif de l'application.



Mario 64 part 2

NINTENDO 64 - NINTENDO
DISPONIBLE MI-1998 AU JAPON

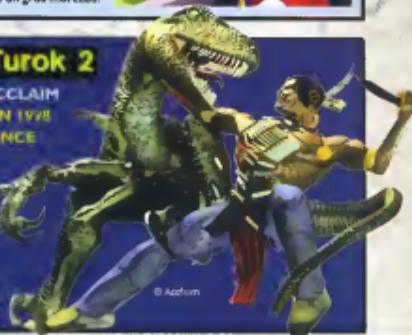
C'est une certitude aujourd'hui, la suite du meilleur jeu de plate-forme de tous les temps sera disponible en 1998. Au menu, de nouveaux univers mais surtout un mode deux joueurs qui, espérons-le sera conservé dans la version finale. Miyamoto ne chôme pas car avec le RoL Ego (voix nisséko) Mario 64 2 devrait être un morceau.



Turok 2

NINTENDO 64 - ACCLAIM
DISPONIBLE FIN 1998
EN FRANCE

Un élément de cette Accusation concerne l'arrachage par la république tunisienne du Tunis. Ainsi que l'a fait paraître d'une autre façon en PlayStation, l'élément accusatoire c'est sur Tunis. Nous avons sur N64 que les frappes américaines planteront également. Il nous convient de rappeler, à nos meilleures sources et à la meilleure foi possible, que l'attaque a eu lieu en 1998.



DEON WAR
UNISSEZ-VOUS
POUR LE COMBAT

UNISSEZ-VOUS
POUR LE COMBAT
LUTTEZ
POUR LA LIBERTÉ

Le travail de recrutement de la Ligue des Moudés libres recherche activement les fils près à se battre pour la liberté. Les recrutes militaires contre les infrastructures de l'Empire Terre, devant nous faire parvenir immédiatement leurs coordonnées devront également être recueillis (les armées aux risques et périls des Més Arts de l'antiquité sont en effet en limite).

Digitized by srujanika@gmail.com

Différentes fréquences sont possibles : [Fréquence de l'ensemble](#) Fréquence de l'ensemble, et au contraire [Fréquence d'un élément](#).



Petits, Verdâtres, Méchants, mais terriblement Drôles...

DÉCOUVREZ CHUCKY WARS SUR LA CASSETTE VHS
WARS ATTACKE! DISPONIBLE LE 26 NOVEMBRE 87 \$



Thème 10 : les élections et la démocratie (10h)

Perspektiv 100, 22 Avenue Du Wisconsin, Paris, 75

Les jeux de demain



Final Fantasy VIII

PLAYSTATION - SQUARESOFT
AUCUNE DATE ANNONCÉE

Après le succès colossal de Final Fantasy VII, SquareSoft a réussit à lancer la production des deux prochains épisodes de la saga. On devrait donc découvrir, après Parasite Eve, deux nouvelles versions de FF d'ici l'an 2000. Toutefois, aucune date n'a à ce jour été annoncée, la production de jeux de ce côté-là prenant un temps incroyable.



Temps X

De la spéculation pure qui pourrait pourtant bien devenir une réalité. Suites logiques ou jeux événements qui ne peuvent que voir le jour, ils sont tous là ou presque, l'imagination ayant ses limites, on peut toujours rêver...



Scud Race

SATURN 2 (KATANA) - SEGA

La course par équipes de la ville impériale d'Estalia est présente dans ce nouveau Final Fantasy. On peut néanmoins voir l'absence d'un peu moins de 10 minutes sur les routes de la machine. Note : le console Sega Dreamcast n'a pas de console Sega Dreamcast. Note : le jeu Scud Race pour Saturn 2 sortira dans les prochaines semaines. Merci à vous.

Virtua Fighter 3

SATURN 2 (KATANA) - SEGA

Tout d'abord annoncé sur Saturn, Virtua Fighter 3 sera sans doute le jour sur la Kazuna, dernière appellation de la nouvelle console made in Sega. On se doute en effet que Sega sortira ses autres phares en même temps que sa machine prévue pour la fin d'année 98 au Japon. Virtua Fighter 3 sera donc certainement partie du lot...



Tekken IV

ARCADE - NAMCO

L'année 98 sera l'année Tekken. Attendu depuis plus d'un an, Tekken 3 sera l'un des événements majeurs de l'été 1998. On peut alors raisonnablement s'attendre à la sortie en octobre d'un quatrième volet Tekken. Ceci après le tout nouveau titre brûlé dont nous vous parlons dans notre dernier numéro.

Street Fighter XX

PLAYSTATION / SATURN I ET 2 (KATANA) - CAPCOM

Une chose est sûre, la saga des Street Fighter n'est pas prête de s'arrêter.

Prochain titre en date, un X Men vs Street Fighter. Ex pour PlayStation ! Ken, Ryu, Wolverine et tous les autres feront encore parler d'eux en 1998 : c'est une certitude. Premier titre à arriver en officiel : X-Men vs Street Fighter pour PlayStation et Saturn !

Crash Bandicoot 3

PLAYSTATION/UNIVERSAL STUDIOS

Le jeune Crash continue d'explorer avec PlayStation 2 de nouveaux terrains. Ensuite, il nous faut attendre que la trilogie arrive. La Nouvelle Onglette devra continuer à nous servir PlayStation 2 pour l'an 2000. Quelques jours plus tard, Crash fera encore partie de lui.



News TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS



Deux événements majeurs à retrouver ce mois-ci : le Nintendo Space World où était présente pour la première fois une version jouable du tant attendu Zelda Ocarina of Time (sur Nintendo 64) et la tendance enclue des prochaines sorties en Europe. A ne manquer sous aucun prétexte, les premières images de Final Fantasy 7 pour PlayStation ! Cet hiver 98 devrait être mémorable, alors suivez l'actualité avec nos news en provenance de toute la planète.

Alerte Rouge	74
Dark Ocean	76
Glossy Rain	72
Bushido Blade 2	58
Blast of Funky Move	53
Cinnamelon Twist	75
Master of Terra Kau	75
Nazario Winter Olympic	48
Nintendo Space World	32
Snowboarding 1080°	58
Snow Racer '98	66
Seiragi	50
Winter Heat	64
Zelda Ocarina of Time	48



NINTENDO スペースワールド '97

Si le Nintendo Space World nous réservait quelques heures surprises, dont les excellents *Zelda - Etage Seven Boarding*, il était aussi la cause de beaucoup de déceptions et de frustrations de la part des possesseurs de N64. Il y avait effectivement quelques nouveautés, mais si l'on enlève les gadgets pour la Game Boy, les produits annoncés mais pas montrés, les produits retardés, on s'aperçoit que le déball est plutôt triste ! Plus de deux ans après la sortie de la Nintendo 64 au Japon, le problème reste le même : les vraies nouveautés pour la console et les jeux réellement jouables ne sont pas légion. Désormais, mieux vaut être patient lorsque l'on veut jouer sur N64...

Le Nintendo Space World
est le salon qui présente
chaque année les
nouveautés pour la Game

Boy, la N64, ou encore
(ce qui reste de) la Super
Famicom. Compte rendu
de cet événement unique
en son genre, qui s'est
tenu à Tokyo à la fin du
mois de novembre.

Par Banana San



NINTENDO S

UN SALON IMMENSE, REMPLI DE VIDÉO



Un salon plutôt tranquille

La première chose qui vous frappe lorsque vous pénétrez dans le Nintendo Space World, c'est la grandeur du salon. Abrité dans un hall gigantesque, on salive à l'avance à l'idée des tonnes de merveilles que l'on est supposé trouver dans un lieu aussi imposant. Mais on réalise au bout de cinquante mètres que malgré ces kilomètres carrés, il n'y a pas grand chose à se mettre sous la dent. Entre les allées larges de plusieurs mètres, les quelques jeux qui se battent en duel et qu'on installe sur des dizaines de télévisions pour donner l'impression de quantité, les espaces vides mesurables de petites tables pour remplir et les stands géants aux trois-quarts vides... on avait presque l'impression qu'on aurait pu faire tenir le Nintendo Space World dans une cabine téléphonique ! On attendait les nouveaux titres de la part des grosses pointures, tels que *Captain N*, *Naruto* ou *Konami*. Eh bien non ! Konami n'avait rien de nouveau à mon-

trer, alors que *Capcom* effectuait les premières sorties de nouveaux titres.

Comment Joyeux vous l'avait annoncé il y a moins d'une semaine, la stratosphère 99 de Nintendo s'est offert *Pokémon à toutes les sauces* ! Nintendo dévoilait donc une série de titres (trois pour le moment) sur Nintendo 64, tous basés sur les monstres en question.



mer, à part des jeux déjà présentés ailleurs (Nagano Winter Olympics, G.A.S.P.), NBA in the Zone), et pourtant comme on aurait aimé - enfin - voir son Hybrid Heaven et son Castlevania 64. Namco, à part un jeu de Baseball (Farmista 64) à l'intérieur... comment dirais-je... aussi manifeste pour un européen que celui d'une glace pour un eskimo, jouait les hommes invisibles. Et Capcom, attendu par tous, sachant que cette société développait des titres sur la N64 - dont une sorte de Bio Hazard -, ne s'était même pas déplacé...

N64, et un autre à la Game Boy, le reste concerneait, de près ou de loin, Poke Mon (alias Pocket Monster).

On a même vu des visiteurs arrivés au salon avec leur cartouche Poke Mon pour télécharger un niveau ministre, appelé Mi, réalisé spécialement pour l'occasion ! Enfin, des compagnies de jouets (Tomy, Bandai...) étaient présentes. Elles ne montraient qu'une seule et unique chose : des jouets, gadgets, figurines, maquettes, bâtonnets et Dieu sait quoi qui encré... basés sur Pocket Monsters.

cela, un gigantesque plan marketing est prévu : grossissement avec simultanément lancement de la série télé, lancement des jeux Game Boy et N64 basés sur Poke Mon, plus tous les gadgets, jeux de plateau et figurines possibles et imaginables... Bref, la totalité ! L'Europe est... Comme d'habitude... elle passe après... s'ils ont cinq minutes...

Poke Mon, LA Star du Salon

Plutôt que Le Nintendo Space World, il aurait été plus juste d'appeler le salon le Poke Mon Space World ! A part une partie réservée aux (quelques) jeux dédiés à la

Enfin, pour en finir avec ces créatures très envahissantes, apprenez que Nintendo a décidé de lancer ses petits monstres sur les Etats-Unis l'année prochaine. Pour



RACE WORLD '97



Le but du jeu est d'appriover Pikachu. Pour cela, il faut l'aider, lui offrir des cadeaux et jouer avec lui. C'est un jeu vraiment orienté "grand public" (comprenez les petites vies, les filles - dissolus - et les trônes du joyeux !), pas vraiment destiné aux amateurs purs et durs des jeux vidéo. Le dénommé Pikachu vit dans la forêt de Tidwla. Il est très timide et a peur lorsqu'un inconnu lui parle. Il faut peu à peu faire sa connaissance, se faire accepter, comprendre ses attentes et y répondre. Par exemple, s'il s'arrête devant un arbre et regarde en haut, on doit comprendre qu'avec le curseur il faut prendre la pomme qui est en haut de l'arbre et lui donner à manger... Il convient aussi de jouer avec lui, avec des petits jeux du genre un mot est donné et il faut trouver un autre mot commençant par la dernière syllabe du précédent, du genre Bateau... Tasseau... Rôti...



Développé par Mangetsu, la joint-venture entre Nintendo et Recruit, il s'agit aussi du jeu le plus avancé présenté sur le salon.

Pika Tchu devrait être commercialisé en 1998, sans autres précisions. A force d'allonger les retards sur les jeux N64, Nintendo devient plus prudent !



Une dernière chose, allez-mal à ce petit monstre génial : 100 000 yens lorsqu'il n'est pas content !

PIKA TCHU GENKI DE TCHU



La N64 obéit
à la voix et à l'œil !



L'accessoire présenté sur la photo vous permet de "communiquer" avec votre N64. N'attendez pas cependant quelque chose d'aussi sophistiqué que ce que l'on obtient avec des ordinateurs qui coûtent vingt fois plus cher que votre N64 !



NINTENDO
スペースワールド
'97

POKEMON STADIUM



Poke Mon Stadium devrait sortir en juillet et permettre jusqu'à quatre joueurs de s'amuser ensemble. L'idée est de récupérer les data concernant dans les cartouches de Poke Mon Game Boy pour jouer à un nouveau jeu sur la Nintendo 64.

Poke Mon est un jeu de rôle. Dans la cartouche pour GB sont stockés toutes les data (noms, tailles, points de vie,...) des monstres que vous avez battus - et donc ajouté à votre collection de monstres - ou bien échangés avec des amis. Ce sont ces monstres qui vont se battre dans un stade, le Poke Mon Stadium. Dans ce jeu de baston, chaque ministre a ses propres techniques de combat et ses attaques spéciales (boules de feu, décharges électriques...). Il existe toute une série de règles, celles de la Poke Mon League, qui réglementeront les combats.

Poke Mon Stadium devrait comprendre plusieurs modes : le Tournament Match, le Tag Match à quatre et le Duel. Dans le Tournament Match, vous choisissez votre monstre préféré, que vous allez incarner, et vous devez vaincre tous vos autres congénères dans des duels successifs. Le Tag Match permet à quatre joueurs de s'affronter, chacun pour sa peau ! Le Duel permet de se mesurer à un ami, comme au bon vieux temps du Far-West, yeux-dans-les-yeux. Tout un programme.



La toute Poke Mon contaminera-t-elle le vieux continent ?



Un Poke Mon, tout sauf tout doux !

Extracteur de données : le 64 GB pack

Nintendo présente un nouveau gadget pour récupérer les données des monstres et monnaies dans les cartouches de Poke Mon Game Boy. Beaucoup, Nintendo devient LA société aux gadgets... Après les trois manettes, les manches qui vous prennent en photo, les liseuses qui vous transforme en pilote de chasse game Back Disney, avec micro et échelles, voici l'ultime machine-très-chère : le 64 GB Pack ! Vous le connectez sur le port cartouche du jeu de votre N64, à l'autre bout, vous introduisez une cartouche Poke Mon Game Boy. Et puis, vous téléchargez dans Poke Mon Stadium tous les chiens petits et grands, près à affronter ! Il est à noter que le même gadget va servir pour le Super Famicom, mais là il manque un adaptateur bien évidemment. Un joueur va évidemment une prise pour brancher son Cable Link également.



Honnêtement, on peut voir l'affrontement de tous les combats.

Le développement D64 promet de faire de belles choses, mais il faudra attendre l'automne pour voir les premières images de ce qui sera proposé dans la version finale. Il faudra aussi attendre l'automne pour voir si les personnes qui ont acheté la version Game Boy peuvent utiliser ce périphérique.



Telex

D'après Miyamoto, manager général du développement chez Nintendo, F-Zero X (Nintendo) va "tourner" à 60 images par seconde, même avec 20 véhicules simultanément à l'écran ! On sait que le jeu comportera 30 valaisseaux pour pas moins de 24 circuits fourrés de reliefs et bien d'autres surprises. En outre, il se jouera à 4 en même temps. Nintendo a également confirmé que grâce au 3D64 (qui sort un jeu, en juin 98 au Japon normalement), il sera possible de créer ses propres circuits mais aussi ses propres véhicules ! Wait and see...



Prêt pour l'automne, Poké Mon Snap se joue uniquement en solitaire. La raison, il s'agit d'un divertissement plus que d'un jeu vidéo, à destination des personnes qui n'ont pas l'habileté de passer des heures un joyeux en main. Le joueur incarne un photographe, qui se promène dans la vaste nature en essayant de prendre des photos de Poké Mon qui y traîne. Certains apparaissent très rarement, d'autres sont plus faciles à "capturer" sur la pellicule.

Pour que le plaisir soit valable, il faut prendre le monstre de face. Il arrive souvent qu'il se surprise dans son dortoir et il faut alors réussir à le faire sortir pour prendre la cliché. On peut lui balancer quelque chose, une pomme par exemple, ou une pierre. La pierre est plus risquée, car elle n'atteint pas qu'il s'agit de monstres, mais il tranchera d'un monstre en deux ne portera plus de points que celle d'un monstre souriant !

POKE MON SNAP



Cette photo est très bonne. Concentrez-vous sur le sujet, elle vous rapportera plus de points.



Pika Tchou est le Poké Mon le plus connu, et le plus apprécié au Japon. Mais Giamo Freckle, qui a développé les Poké Mon, pense qu'il est possible que les Européens et Américains préfèrent une autre bestiole. Avec plus de 150 en stock, il y a le choix !



Tout le monde se demande encore ce que sera le prochain bijou de Miyamoto San sur Nintendo 64. C'est grâce à une vidéo passée durant le Nintendo Space World que nous l'avez deviné. Baptisé Jungle Emperor Leo (Nintendo), le prochain jeu du créateur de Mario est basé sur les aventures célèbres du dessin animé Royal, de Osamu Tezuka. Nous n'en savons pas plus sur la trame, si ce n'est que l'action se déroulera dans la jungle et que le gentil lion est... végétarien ! Un titre sur cartouche que l'on ne devrait pas voir dans les boutiques nipponnes avant la fin de l'année 93... .

Mangez des pommes !

La solution la moins dangereuse consiste à utiliser vos pommes pour attraper les Poké Mon en face de votre objectif.

Après avoir repéré un monstre en train de folâtrer dans la verte campagne...



...sélectionnez la pomme dans la liste de vos items, en bas de l'écran, et envoyez-en une ou deux.

Le Poké Mon se précipite alors vers les fruits, et vous pouvez prendre votre cliché...

...avant que le Poké Mon ne revienne de sa surprise ! A vous la couv' de Parts-Match !



LES JEUX PRÉSENTÉS AU SALON



F-Zero X
F-Zero X, quant à lui, semble quasiment fin pour ce qui est de la jouabilité. Il reste encore les ajustements, la correction de petits bugs, et l'intro à réaliser. Il devrait être en vente au mois de juin au Japon.



Yoshi Story
Après avoir été repoussé puis annoncé pour décembre 1997, Yoshi Story est... encore super repoussé !

NBA Basket Ball

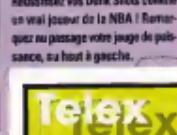
Cette simulation de basket devrait être commercialisée au Japon au mois de juillet. Il semble que ce soit un titre acheté par Nintendo, et non développé en interne. Elle permettra à quatre joueurs de faire momuse avec la balle. Graphiquement, les joueurs sont de grandes tailles, et le jeu à l'air assez simple à jouer. Il risque d'être le concurrent principal du NBA In the Zone de Konami.



Motion Capture oblige, l'animation des joueurs est impeccable.



Ce n'est pas compliqué : on saute, on se tortille en se retournant et c'est le plaisir !



Réussissez vos Dark Shots comme un vrai joueur de la NBA ! Remarquez ou passez votre jeu de passe, ou hoot à gauche.

Le monde espérait que ce salon serait enfin l'occasion de voir décliner la vague de titres qui allait permettre à la N64 de se vendre un peu mieux au Japon. Eh bien, la situation paraît pire que l'année dernière, avec encore moins de nouveaux titres. En guise d'explication, il semble qu'il soit vraiment très difficile de développer un jeu sur N64, et que les retours s'accusent chez les éditeurs. En effet, beaucoup de titres présentés l'année dernière ne sont toujours pas commercialisés (parmi ceux-ci, on peut citer Twin de Culture Brain, Key Limit de Setta, Wild Choppers de Setta, Chameleon Twist de JSS, Sonic Wings Assault de Video Systems...).

Chez Nintendo, il y avait toute une série de jeux jouables. On connaît la plupart (Yoshi Story, F-Zero X, Diddy Kong Racing, Banjo & Kazooie, Zebra...) mais il y avait aussi deux nouveautés : NBA Basket Ball et Edge Snow Boarding.



Telex

L'une des surprises de ce salon venait d'un certain... Tetric ! Il ne s'agit pas d'une banale réponse du célèbre jeu de Pétanque : L'éiteur, Telex, lui a "griffé" une sorte de gadget qui part de la manette et va jusqu'à l'oreille de votre oreille ! Le capteur sensoriel enverra des "pulsations" cardiaques au jeu, et des gâches lentes et faciles tomberont s'ils sentent votre stress grandir ! Un jeu qui s'adapte à votre batttement de cœur ! Bio Tetric (Telex) sera livré avec ce fameux "Bio Feedback", mais on ne sait pas s'il sortira un jour en France...

LES JEUX PRÉSENTÉS AU SALON

NINTENDO
スペースワールド
'97

BANJO & KAZOOIE

Ce jeu vous avait été largement présenté dans Joyeux dès son apparition lors de l'E3, au début de l'été dernier. Voici encore quelques photos pour vous faire baver, en attendant sa sortie, prévue au Japon pour le mois d'avril prochain.



Ce clone de Mario offre de nombreuses innovations intéressantes, dont la possibilité de passer de Banjo à Kazooie, suivant les problèmes que vous allez devoir affronter.



Pour courir ou voler dans les airs, rien ne vaut Kazooie !



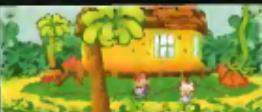
SUPER MARIO RPG 2



Super Mario RPG 2 fait partie des jeux dont on avait des photos, mais qui n'étaient pas présentés lors du Salon. Il semble qu'il s'agisse d'un jeu de rôle qui mélange 2D et 3D, en passant dans l'univers de Mario. Il rompt avec le style tout en 3D polyvalent de Super Mario 64. Les graphismes font penser un peu au style utilisé pour Yoshi Island sur SFC, c'est-à-dire un style qui oscille entre une représentation réaliste et naïve des décors.



Nature et magie des végétations. Mario ressemble de plus en plus à un vrai dérégé. La représentation dans Super Mario 64 était plus réaliste.



Que c'est fun ! Qu'est-ce qu'on a l'air de s'amuser dans Super Mario RPG 2 !



Quelques éléments de jeux de plate-forme (le fossé à éviter) sont présents : on ne renie pas ses origines !



Telex

Certains jeux, montrés à l'E3 en juin dernier, semblent avoir complètement disparus des planifiques des éditeurs présents au Nintendo Universe God Master '97. Outre Kirby's Air Ride (Nintendo), InertiaX et son on ne sait toujours pas s'il sortira sur D64 ou cartouche, on notera aussi l'aspect photographique de titres aussi prestigieux que Body Harvest (DMA) et Silicon Valley (DMA), Conker's Quest (Rare), TekMagic's Robotech (TekMagic), Nthon System Supply Cavalry Battle (Nthon), Mission Impossible (Ocean-Infogram) qui porte quant à lui super bien son nom, Ruggie Boogie (Nintendo-Angel Studio's), et bien d'autres.

SCORE MANIA



Le défi en soi !

Des jeux
d'occasion
jusqu'à 80 %
moins cher !

Revendez - Echangez - Achetez

VOS JEUX VIDÉO ET CONSOLES 16 - 32 - 64 BITS ET CD-ROM PC

S'GERMAIN EN LAYE

42, rue de Paris
78100 S'GERMAIN EN LAYE
(RER A)

④ : 01 30 61 47 47
Ouverture exceptionnelle
en décembre : 7J./7J.

BOULOGNE

221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcellin Sembat
④ : 01 41 41 92 92
Ouverture exceptionnelle
en décembre : 7J./7J.

ITALIE 2

La Tête dans les Nuages
75013 Paris
Métro Place d'Italie
④ : 01 53 80 3000
Ouverture exceptionnelle
en décembre : 7J./7J.

BREST

75, rue Jean Jaures
29200 BREST
④ : 02 98 800 633
Ouverture exceptionnelle
en décembre : 7J./7J.

GENÈVE

Ouverture
JANVIER 98

NINTENDO 64

Prix
des jeux neufs
à partir de
369 Frs

CONSOLE NEUVE : 999 Frs
OCASION : 790 Frs

Prix
des jeux neufs
à partir de
299 Frs



DIDDY KONG RACING



Un jeu de course de kart avec Diddy Kong. Trois voitures, trois niveaux différents et un jeu de fin de partie. 20 à 30 minutes d'amusement garanti.

FIFA 98



Votre simulation de foot qui fait bouger le N64, de 1 à 4 joueurs.

THEME HOSPITAL



Un simulateur d'hôpital où vous devrez faire fonctionner votre hôpital.

TOMB RAIDER II



Revenez sur l'île des perles pour une autre aventure avec la célèbre Lara. Une histoire de survie à la Lara Croft.

DUKE NUKEM 64



Le meilleur jeu de tir aux armes de l'ère 3D avec la possibilité de faire ce que vous voulez.

GOLDEN EYE



Le meilleur du DOOM LINE sur N64. De 1 à 4 joueurs. Compatible Double Pad. Peut être joué sans manette. Un must à posséder !

JERSEY DEVIL



Un simulateur d'horreur avec des ténèbres, des créatures étranges et des monstres de la nuit.

BAPHOMET II



Une aventure de survie de 2e personne dans un univers sombre et effrayant.

SATURN

OCASION :
590 Frs

Prix
des jeux neufs
à partir de
199 Frs

MEGA TOURING CAR



L'unique jeu de course à 3D avec une très grande diversité de voitures.

ATLANTIS

ATLANTIS est un jeu d'aventure qui vous plongera dans l'univers des légendes et des mythes. Vous devrez résoudre des énigmes et déjouer des pièges pour débloquer les niveaux.



CARTES A JOUER

MAGIC L'Assemblée & PORTAL

Disponible chez
Score Mania à Boulogne

Les Jeux Présentés Au Salon

NINTENDO
スペースワールド
'97



Mother 3

Mother 3 n'était pas montré durant le salon, et pour cause : il n'y avait toujours pas de niveau 1a partie : le niveau possible.

Non, il ne s'agit pas d'une gamme de terre pauvre, mais de fin des moyens de transport et du jeu : un belliger-



196 ポイント



DERBY STALION 64

Mis à part un train d'adieu, le seul hit de la Super Famicom sur la Nintendo 64. Celles qui ont fait un tabac au Japon, n'a pas franchi les frontières de l'archipel. Il s'agit d'une simulation de courses de chevaux, genre Longchamps, avec gestion de son écurie. Le jeu est prévu sur DD64, et devrait être commercialisé durant la seconde moitié de l'année 2000.



DD64 : une présence très discrète

Le N64 Disk (n° 009) était l'annonce du salon de l'année dernière. Nintendo nous donnait même rendez-vous, lors du Nintendo Space World 97 notamment, pour pouvoir jouer à des tas de jeux sur DD64. Mais durant son discours, Yamamoto, le PDG de Nintendo, a annoncé que le DD 64 était renoncé, même une fois... et de trois mois. Cependant, il semble que

Nintendo compte beaucoup sur le DD64 pour renouveler à faire décoller la N64 au Japon.

Après sa commercialisation, des tonnes seront installées à travers tout le Japon, dans les Cybird (équivalent à nos kiosques 2000/2001). Elles permettent au joueur en manque de sélectionner le jeu qu'il souhaite, et après l'avoir payé, de le télécharger sur un cartouche DD64. Ce système promettrait à Nintendo d'offrir des fonctionnalités révolutionnaires :

- 1) Il nous permettra une interactivité et une intégration plus importante entre Nintendo et les joueurs. Il sera possible de venir télécharger gratuitement ou non, des mises à jour pour les jeux et donc de prolonger leur durée de vie. Les personnes de N64 sont très jeunes au Japon, et fonctionnement ne veulent pas de ne pas servir l'internet. De plus, les prix communiqués y sont assez élevés. En utilisant le réseau des Cybird's, Nintendo tente d'être moins à la merci de l'économie.
- 2) Les prix pourraient y être très intéressants. Certains jeux seraient téléchargeables pour environ 50 centimes. Cela peut sembler trop facile pour être vrai. Mais si cela s'avérait exact, ça risque de porter un coup très dur à Sony et Sega.



D'abord, il vous faut construire votre ville. En utilisant un menu sous forme d'icônes, vous mettez en place bâtiments, réseau routier et ferroviaire, etc.



Il vous sera possible de vous promener dans votre ville virtuelle, et même de discuter avec ses habitants, histoire de savoir quelles sont les problèmes, et où se situe votre côté de popularité !

Sim CITY 64



Développé par HAL Laboratory (une société très proche de Nintendo, et qui a créé le personnage de Kirby) pour Nintendo, il s'agit de la version Nintendo 64 de célèbre jeu Sim City. Vous allez pouvoir construire la ville de vos rêves, et veillerez à ce qu'elle croisse harmonieusement. Vous pourrez aussi vous y promener, à travers sa représentation en 3D.





La Capture Cassette se connecte dans le port cartouche de la N64. Elle a besoin d'un lecteur DD64 pour enregistrer l'image une fois digitalisée. On peut y connecter n'importe quelle source vidéo standard, par exemple une caméra vidéo, un magnétoscope, un ordinateur ou un appareil photo numérique.

Les données entre les trois logiciels de la série de Mario Artist sont compatibles entre elles. Il est ainsi possible, par exemple, d'utiliser Picture Maker pour faire un zoli dessin 2D. Puis d'importer ce dernier dans Talent Maker, et de le plaquer sur le T-shirt de la marionnette que l'on a précédemment créé.



Puis près du plaisir que du jeu vidéo, Nintendo présentait (de loin !) trois (futures) cartouches pour le (futur) DDU64 : La Trilogie des Mario Artist comprend donc : Talent Maker, Polygon Maker et Picture Maker. A l'aide de quelques utilitaires et autres galéries, ces cartouches devraient permettre de créer des objets 3D sur bien des images, et de s'amuser en les mettant en mouvement. Les logiciels de la série Mario Artist utilisent le DD64, la Série Meuse 64 et la Capture Cassette, qui sera à utiliser des sources virtuelles.

LES ARTISTES SUR NINTENDO 64

TALENT MAKER



Talent Maker permet de créer sa "poupée" virtuelle 3D. Le programme présente au joueur une "marionnette", qu'il est possible de customiser entièrement, d'animer et même de faire apparaître dans un jeu, grâce à la Capture Cassette. Sorti prévu : juillet au Japon, de même que les deux autres cartouches de la série Mario Artist.



On peut dessiner le visage de sa "Barbie", ou bien le choisir parmi une bibliothèque de visages proposés par le logiciel (dans le fond).



Il est aussi possible de digitaliser son propre visage !



Vous pouvez modifier les différents éléments du corps, les étrier, les transformer, ou vous contenter de piocher parmi ceux que propose le logiciel.



On pouvait voir, sous sa carapace de plastique transparente, le système permettant de digitaliser les images et de les retoucher dans les trois logiciels de la série Mario Artist. Mais pas question de le voir fonctionner réellement !

On peut aussi faire danser sa "Barbie" sur la scène d'un théâtre, en la contrôlant avec le pad, grâce à des mouvements de danse pré-enregistrés par Nintendo grâce à la Motion Capture.



Dans le programme se trouve même un petit jeu (une espèce de compétition de danse) dans lequel votre poupée agira comme le personnage principal, sous les yeux émus de son créateur : VOUS !

LES ARTISTES SUR NINTENDO 64

NINTENDO
スペースワールド
'97



Quatre "joueurs" peuvent dessiner ensemble, chacun d'entre eux manipulant l'une des manettes de la N64.



Picture Maker permet aussi de créer des animations, en 2D : le petit père Mario appelle ça pompeusement des « Para Para Mangas » !



S'il l'on peut manipuler de superbes images et objets ou animaux modélisés, il semble qu'il soit difficile d'obtenir la même qualité avec le programme, même avec beaucoup de patience !

PICTURE MAKER

Picture Maker est un Mario Paint, mais en plus perfectionné. Il reprend les outils de dessin, mais avec plus de richesse. On y trouve ainsi une fonction Loupe très puissante, un couper-collez, trois tailles de crayon, de pinceau ou de brouge, qui permettent de reproduire un dessin à l'identique.

Avec le programme, Nintendo fournit une bibliothèque d'illustrations diverses, qui peuvent être utilisées comme temporaire et qui sont tirées des univers de Mario, Star Fox ou l'inévitables Poké Mon. Il est aussi possible de manipuler des scènes animées en 3D. Pour cela, l'utilisateur va choisir dans une série d'univers dont les décors, les objets et les êtres animés ont déjà été créés par les programmeurs de Nintendo. Il y a un monde sous-marin, un monde préhistorique, la planète Mars... On peut ainsi prendre un tyranosaure, et le faire se balader sur la Planète rouge...

Enfin, un mini jeu est intégré au programme. Armé d'une toupette, vous allez devoir liquider les horde de moustiques. Le décor est en 3D, et les insectes deviennent de plus en plus agressifs au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.



Sous aux moustiques !

POLYGON MAKER



Polygon Maker est le logiciel le plus ambitieux de la série. Il comprend un modéliseur (pour créer des objets en 3D de toutes pièces), et un module de dessin à utiliser directement sur les objets 3D.



Une fois l'objet modélisé, il ne reste plus qu'à le peindre et le décorer pour lui donner plus de réalisme.



Il s'agit d'une sorte de Lego 3D, où l'on assemble des formes élémentaires.



En utilisant une série de formes simples géométriques, Polygon Maker permet de créer des objets compliqués.

Une bibliothèque de modèles prêts à l'emploi (Mario, voiture...) est là pour les plus paresseux, ou pour inspirer les futurs artistes...

SUPER CONCOURS

GAGNEZ



N64 et

5

JEUX



International
Superstar Soccer 64

GoldenEye 007

Super Mario 64

Top Gear Rally

Extreme 3D

3615 JOYPAD

LE GAME BOY À L'HONNEUR



Si que-Nintendo fait présentement du monde, la déferlante *Poke Mon* qui s'est abatue sur le Japon depuis le mois de février a transformé une console vieillissante, en une source de profits inattendus. Nintendo a été obligé l'année dernière de relancer en catastrophe la production de Game Boy pour faire face à la demande. Voyant qu'elle n'avait pas dit son dernier mot, une série de nouveaux titres ont été annoncés pour cette console décidément insatiable !



DONKEY KONG LAND 2

Un légende dit que quelque part du côté de Donkey Land se trouve l'accès au Lost World, et à tous les trésors qu'il renferme. Des aventuriers, échelés, se mettent à réveiller dans le coin pour en découvrir l'accès. Dixie et Bébé Dinkie décident de partir eux aussi à la recherche du Monde Perdu.



C'est le dernier truc à la mode à Tokyo : les objets «Skeleton», c'est-à-dire translucides et laissant apparaître leurs organes électroniques. Il y a ainsi des Paper Skeleton, des téléphones mobiles skeleton, des Memory Cards pour la PlayStation, des Peda et bien sûr des Game Boy Skeleton ! Cette version portable de Nintendo répond au deux nom de «Purple Clear».

Telefix



La Pocket Camera comprend trois petits jeux, qui permettent d'utiliser une photo que vous avez prise pour personnaliser le jeu. Il y a un shoot-them-up (Shooting), un jeu où il faut jongler avec des bolas (Ball), et enfin un jeu où vous devrez incarner un DJ et monter vos disques en suivant le tempo.



Poke Mon Or et Argent

Les cartouches Game Boy *Poke Mon "Or"* et *"Argent"* (Gis et Kis au japonais) devraient sortir en même moment. Dans ces deux nouveaux épisodes, on découvrira une nouvelle version de l'encyclopédie des *Poke Mon* du docteur Okiado. Elle peut être consultée très rapidement, de dix pages en dix pages, et il vous rapporte rapidement le type de *Poke Mon* que l'on cherche (eau, feu...). Une nouvelle sorte de *Poke Mon* a fait son apparition : ils peuvent se servir d'outils ou d'instruments, notamment pour se battre. Et on peut échanger leurs instruments, de la même façon qu'en échange des *Poke Mon*.



WARIO LAND 2

Wario est de retour, avec des animations marrantes marquées chaque fois qu'il se fait toucher par un adversaire.



POCKET CAMERA

La Pocket Camera est la dernière gâterie inventée par les ingénieurs de Nintendo pour le Game Boy. Il s'agit d'un cartouche qui se connecte dans le Game Boy Pocket. Il s'agit en fait de l'ajout d'une mini caméra, qui peut prendre ses propres photos. Il s'agit de l'ajout d'une mini caméra, qui peut prendre ses propres photos.

Elle est, avec laquelle graphique du Game Boy, une sorte de caméra électronique. Mais le résultat est souvent (assez souvent) surprenant.

Il existe quatre options à la Pocket Camera. Si il est possible de : prendre des photos déjà prises, de les sauvegarder, d'éteindre un certain nombre de photos... On peut également faire ce que l'on appelle «jouer» les images différentes. C'est également possible de faire des vues statiques, ou de faire des vues animées. On peut également faire des photos et les imprimer avec une imprimante de poche. Par exemple, une fonction Timer permet de déclencher la photo avec un retard, pour un prochain souvenirs. Il est même possible d'associer les deux effectifs à une fois, la programme dépend d'une carte de jeu par de temps, utilisable sur les jeux de la ligne. Avec le Cable Link, on peut échanger les photos avec des amis. Une impression, la Pocket Printer, permet d'imprimer les photos sur un papier spécial qui, une fois imprimé, devient un vrai film. Il faut préciser que les premières

*Eruptions cutanées inexplicquées?
Démangeaisons des pouces?*

Réagissez!!! Appelez vite GAME UP

Concours

PlayStation

du 26/12 au 11/01/98

1er:

Une PlayStation

2ème:

Tomb Raider 2

3ème:

Final Fantasy VII

4ème et 5ème:

1 pad analogique

Concours

PlayStation

du 12/01 au 25/01/98

1er:

Une PlayStation

2ème:

Crash Bandicoot 2

3ème:

FIFA 98

4ème et 5ème:

1 pad analogique



08 36 69 80 85

Gagnez une PlayStation. et chaque jour 3 TAMAGOTCHI

ESPACE 3 Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tel : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

Super Nintendo

CASPER	349,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	389,00
GIG HYPER DIMENSION	349,00	SIM CITY 2000	349,00
+ 1 MANETTE	449,00	SPROUT	189,00
TIFA 98	329,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		TERRANOMA + GUIDE	389,00
SOCER DE LUXE	399,00	TETRIS ATTACK	349,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LOST VIKING 2	299,00		
LUCKY LUKE	249,00	• MANETTE PHONO	199,00
NBA LIVE 97	249,00	• MANETTE ASIDI	199,00
SCHTROUMPFS 2	299,00	• ALIMENTATION JEUX	189,00
		• FILM VERT	189,00



Promos

ASTÉRIX	149,00	MYSTIC QUEST	129,00
ASTÉRIX ET OBÉLIX	169,00	PACK ATTACK	149,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PLUCK	129,00
DONKEY KONG 1	249,00	REVOLUTION X	99,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SUPER BO KID	149,00
F ZERO	149,00	STARWARS DEEP	149,00
HAGANE	99,00	STAR WARS	149,00
ILLURON OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER DOODOR	149,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00	SUPER TENNIS	149,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAME 91	149,00	TETRIS + CR. MARIO	249,00
JUDGE DREDD	149,00	TINTIN AU TIBET	199,00
KILLER INSTINCT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	199,00
LES SCHTROUMPFS	199,00	WARLOCK	129,00
MARIO KART	199,00	WORLDMASTER GOLF	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00	WRESTLEMANIA	159,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00	ZELDA 3	299,00
		ZOOP!	99,00

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTÉRIX	149,00	MARIO PIROSE	199,00
ASTÉRIX ET OBÉLIX	249,00	MAX	99,00
BOMBER JACK	99,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BRAIN DRAIN	199,00	MORTAL KOMBAT 3	189,00
DOCTEUR MARIO	129,00	PINOCCHIO	249,00
DONKEY KONG LAND 2	209,00	POCAHONTAS	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	PRIMAL RAGE	99,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	SPIDER	129,00
F1 RACE	129,00	STREET FIGHTER 2	249,00
FERRARI	129,00	TAMAGOSHI	199,00
GOLF	129,00	TARZAN	169,00
HERCULE	249,00	TETRIS	199,00
KILLER INSTINCT	199,00	LE MUSIQUE AU TETE	199,00
MARIO'S DREAM LAND	199,00	UN INCIEN DANS LA VILLE	249,00
LE ROI LION	249,00	WARIO LAND	159,00
LES SCHTROUMPFS	199,00	WAVE IMAGE	129,00
MARIO ET YOSHI	199,00	WWF RAW	149,00
MARIO LAND	149,00	ZELDA	129,00
MARIO LAND 2	199,00		

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MOINDRS 199 F, LISTE SUR DEMANDE

Nec

- MEMORY CARD 199 F
- SD 1 JEU 990 F

CD CO LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

DINOSAURE, CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL 49 F

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 299,00



PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

Megadrive

FIFA 98	299,00	MORTAL KOMBAT 3 (EUR) 199,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE 199,00		NBA LIVE 97 (EUR) 199,00
J. MADSEN 97/EURO	199,00	SCHTROUMPFS 2 (EUR) 199,00
		+ MANETTE 64 AUTOMNE 68,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR) 149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR) 99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 98 (EUR) 129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NHL 96 (EUR) 149,00
GT ROBOTIC	129,00	PHANTOM 3D94 (EUR) 99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR) 99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR) 99,00
ECHO THE COLDHORN 2 (EUR)	129,00	ROAD RASH 2 (EUR) 129,00
FIFA 97	169,00	ROLD THE RESCUE 99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR) 149,00
J. MADSEN 96 (EUR)	149,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR) 99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 2 199,00
NBA JAM TE (EUR)	129,00	ZOOPI (EUR) 99,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR
MULTIJEUX 999 F

DINOSAURE VIRTUEL
+ CALCULATRICE
DU CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE
99 F

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF) 99,00	KING DOM	SNOW JOB 99,00
ALONE IN THE DARK (VF) 99,00	THE FAR REACHES	SPACE HULK 99,00
BATTLE SPORT	99,00	LAST BOUNTY HUNTER 99,00
CASPER (NTSC) 99,00	OLYMPIC GAMES 299,00	SPACE PIRATE 99,00
CORPSE KILLER	69,00	STAR BLADE 99,00
COOM	99,00	PEOPLE BEACH QDOL 99,00
PGA 96	99,00	STATION INVASION 99,00
RIFA SOCCER 99,00	PSYCHO DETECTIVE 99,00	STRIKER 99,00
FIGHT STICK SIMULATION 199,00	QUARANTINE 99,00	SYNDICATE 99,00
FLYING NIGHTMARE 99,00	RETURN KING 99,00	TOTAL ECLIPSE 99,00
HELL	99,00	RISE OF THE ROBOT 99,00
IMMERCENARY	99,00	VIRTUOGO 99,00
INCREDIBLE MACHINE 99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	WHO SHOT JOHNNY ROCKEE 99,00
+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00		WING COMMANDER 3 99,00
IRON ANGEL	99,00	ZNAQONST 99,00
JOYRID PANASONIC 99,00	SHOCK WAVE 1	
	SHOCK WAVE 2	

Neo Geo

ART OF FIGHTING 249,00 KING OF FIGHTER 97 1690,00
FATAL FURY II 249,00 WORLD HEROES II 249,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CO Z + 1 jeu au choix 2990 F

AGRESSOR OF THE DARK		NINJA MASTER
COMBAT	199,00	POWER SPINES
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR
FATAL FURY 3	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG
FOOTBALL FRENZY	199,00	SUPER SIDE KICK 2
GALAXY FIGHT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES
HOST PILOT	199,00	VIEW POINT
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	WORLD HEROES PERFECT
KING OF FIGHTER 97	399,00	

LILLE

2, rue Faubourg
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91



NINTENDO スペースワールド '97

Nous avons pas notre plaisir car le jeu qui était montré du jeu est d'une qualité incroyable. Bien que réalisé sur une cartouche (pas de nouvelles de la version DD64...), il propose un monde gigantesque et des animations superbes. Par exemple, vous savez un coffre et demandez à Link de l'ouvrir ; à ce moment-là démarre une animation où l'on voit Link ouvrir le coffre, basculer à moitié dedans (un effet, ce n'est pas très grand) pour saisir l'objet, puis se redresser vers vous en relevant à bout de bras sa décornerce. Autre exemple qui montre le soin du détail apporté à la réalisation du jeu : lorsque Link saute, la caméra change d'angle de vue automatiquement, venant se placer un peu plus haut, pour éviter que la tête de Link obscurcisse tout à coup la

Zelda était assurément l'un des deux meilleurs jeux présentés lors du Nintendo Space World.

Comme nous vous l'avions annoncé, le développement des nouveaux jeux Poke Mon en a retardé la sortie. Il faudra donc attendre avril 98.

ZELDA OCARINA OF TIME



ÉDITEUR
NINTENDO
MACHINE
NINTENDO 64
SORTIE
AVRIL 98 AU JAPON
DISPO EUROPE

NINTENDO
NINTENDO 64
AVRIL 98 AU JAPON
FIN D'ANNÉE 98



ZELDA : OCARINA OF TIME

Gigantesque, mais vide

Malheureusement, si la version-démo à laquelle on pouvait jouer sur le salon était très limitée, elle laisseait penser que le monde de Zelda serait gigantesque. En contrepartie, il est un peu vide. Les textures des sols, murs et autres sont réussies, mais il n'y a pas grand-chose par ailleurs. On trouve bien une plante ou un ennemi à combattre de temps en temps, mais d'une façon générale on a un peu l'impression de parcourir une zone semi-désertique, comme si Mario avait fait précédemment un passage en BSZ pour égayer le défaut. Toutefois, le jeu semble posséder de très nombreux autres atouts.

Le temps est primordial dans Zelda. Tout d'abord, Link passe de l'état de jeune garçon à celui d'adolescent, et vice-versa, plusieurs fois dans le jeu. Les voyages dans le temps disloquent donc d'être au programme. D'autre part, le soft prend en compte la durée d'une journée. Il est ainsi conseillé de visiter les lieux aussi bien de jour

que de nuit. Seul le cheval vous permettra de commencer silencieusement votre quête, en accédant à des endroits jusqu'alors inaccessibles.



Zelda 64, c'est un peu l'éveillement de l'année 98





Les discussions avec les habitants du monde de Zelda se déroulent sous la forme de dialogues dans des bulles très BD.

Des moyens de locomotion

Pour peu qu'il mette le pied sur une selle, Link va pouvoir se servir d'un cheval. Les carottes qui s'affichent en haut de l'écran représentent une espèce de jauge de puissance de votre chevaux. Grâce à lui, vous pouvez sauter des obstacles et augmenter votre périmètre d'exploration, en accédant à des sortes de warp-zones, qui vous permettront d'aller à des endroits jusqu'alors impossible à atteindre. Une fois sur le dos du quadrupède, vous pouvez le cracher pour le faire avancer plus vite et vous servir de vos armes, comme par exemple de votre arc.



Zelda ne sortira qu'en avril 1998 au Japon

INA OF TIME

C'est le début de votre quête et vous ne disposez pas encore de beaucoup d'items.



Tous ces objets manipulables s'illuminent lorsqu'on se trouve devant eux.



Lorsque Link marche sur certaines zones, il peut trouver quelques objets uniques que l'on peut utiliser ou utiliser pour débloquer des objets... Le jeu permet alors de jouer en mode "Tourniquet" : deux bâtonnets noirs, en bout d'écran bas de l'écran donne l'impression qu'il s'agit d'un film diffusé au cinéma ! (L'Amérique du West et les Vikings !)



ZELDA OCARINA OF TIME



Dans la version N64 de "Zelda", vous jouez comme un préadolescent, apprenant à l'entourer de la Princesse. Néanmoins, si l'effet est moins convaincant pour ceux qui ont connu les précédentes versions.

que de nuit : les personnes qu'on y rencontre et les découvertes qu'on y fait sont très différentes. Toute l'action se déroulera ainsi en temps réel !

Un nouveau scénario

Le scénario de la version N64 de "Zelda" reprend la trame de l'histoire originelle, mais en détaillant certains aspects ou en élargissant l'univers de Hyrule, ou en ajoutant des informations sur les us et coutumes des habitants. Ainsi, on apprend que lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, les jeunes elfes reçoivent une fée de l'arbre de l'île. Elle leur permet de ne pas se perdre dans la forêt labyrinthique. À partir du moment où ils ont reçu celle-ci, les elfes peuvent se promener seuls... ou bien leur servir. Link appartient à la famille des Kokiri (jeu de mot créé à partir de "Kokiri", qui signifie "bois/bois" en japonais). Lorsque l'aventure va débuter, il va sauver l'arbre des fées qui est attaqué. Mais Link arrive un peu trop tard, et l'arbre se meurt. Avant de rendre son dernier souffle, il lui donne une fée, Navi, et lui dit dans un murmure qu'il ne faut surtout pas donner la Triforce à Ganondorf. Le Dr. Ganondorf va en plus enlever la Princesse, ce qui lui permet de se classer tout de suite en tête de la liste des sélections pour le poste de super-vilain du jeu. À Link de partir résoudre la situation. Drôlement, Nintendo aime le principe du "on prend les mêmes et on recommence". Mais l'originalité de Kef风俗ne fait peut-être pas court au pays du soleil levant !

Banana San



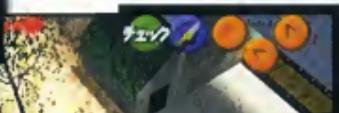
Les combats se déroulent automatiquement. Pas de coups spéciaux ou de combos, il suffit de passer en mode combat (bouton A) pour que Link se saisisse de son épée et se mette de son bouclier, de "blocker" votre adversaire (bouton Z), de vous diriger dessus et d'appuyer sur le bouton action (B). Les combats sont assez simples, et il n'agit surtout de trouver la bonne distance : reculer quand votre adversaire se prépare à vous attaquer, et avancer pour être suffisamment près pour lui causer des dommages quand vous contre-attaquez. Un mode de combat identique à celui de la version 16 bits. Chez Nintendo, on aime faire simple.



Navi, une drôle de compagnie

Votre fée Navi devient rouge lorsque vous vous trouvez en présence d'un ennemi. C'est bien pratique, et plus efficace qu'un regard dans un coin de l'écran (qu'on oublie de regarder une fois sur deux, spécialement dans les moments critiques !).

Zelda 64 prend en compte l'alternance du jour et de la nuit !



Comme dans Super Mario 64, on peut visualiser la scène en choisissant l'angle de vue que l'on souhaite.



Malgré leur apparence, il semble bien que ce soient des amis.



Des séquences cinématiques !

Ces dernières n'utilisent pas d'images de synthèse de la qualité graphique de celles qu'on trouve dans les intro des jeux basés sur CD-Rom (Selon ou PlayStation). Il s'agit plutôt d'utiliser les décors et les personnages, tels qu'ils sont dans le jeu, dans des séquences qui se déroulent automatiquement (ce que Nintendo appelle des Real Time Movies).



Merci à Navi la tri-force ! Chez, quand même plus confortable pour voyager que le cheval.



ZELDA OCARINA OF TIME



On voit que l'ennemi qui fait partie des précurseurs de la légende n'a pas changé. Il est toujours aussi méchant et dévastateur. Mais, alors qu'il était une puissance dévastatrice, il est maintenant une puissance dévastatrice.

Les cartes dans Zelda

Le système d'auto-plan a été encore simplifié par rapport à la version Super Nintendo. Le plan des lieux traversés n'apparaît plus dans un écran secondaire. Désormais, il s'agit d'un mini-plan tout à fait compréhensible qui apparaît dans le bas, à droite, de l'écran. Pour peu que vous récupériez l'item Plan, vous pourrez connaître la totalité du plan des donjons dans lesquels vous pénétrez. Si vous ne le possédez pas, il n'indique que les endroits par lesquels vous êtes déjà passé.



L'auto-map fonctionne aussi quand vous êtes à cheval.

La priorité chez Nintendo reste Poke Mon



Link est poursuivi par un cheval mangeur de fruits.
C'est vrai qu'avoir votre dégaine, il y a de quoi flipper un peu.



Une fois dans les grottes, que faire pour éviter d'être dévoré par ces créatures ? Il faut essayer de détourner leur attention.





Les mouvements des émotions sont parfaitement associés à la musique. Comme dans les jeux de rythme.

Comme Parappa, il ne s'agit pas de blaster des aliens ou la tête de son pèreland, mais d'exécuter une série de commandes afin de faire danser son personnage à l'écran. Ces commandes sont assez variées et difficiles à mémoriser : elles s'affichent donc à l'écran, par transparence. La difficulté vient du fait qu'il faut les exécuter en rythme, si l'on veut qu'elles soient réussies. Dans la famille "Parappa-like", je vous dirais Bust A Funky Move, un jeu qui n'a rien à voir avec le Bust A Move que nous avions vu sous nos latitudes.

Il y a un peu plus
d'un an, Sony lançait
au Japon un jeu d'un
concept nouveau,
Parappa the Rapper.
Représenant un peu le
même système
de jeu, mais cette
fois-ci dans une 3D
bien réussie, Enix
nous propose
Bust A Funky Move.

BUST A FUNKY MOVE



ÉDITEUR:

MACHINE:

SORTIE:

DISP. EUR.

ENIX

PLAYSTATION

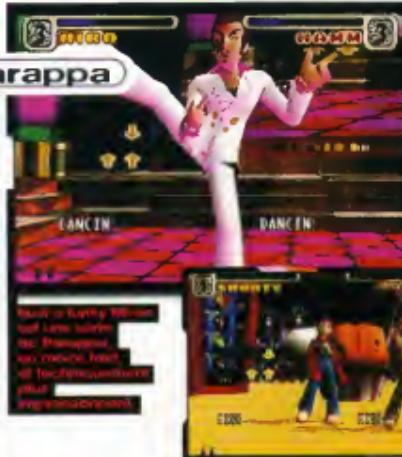
29 JANVIER AU JAPON

AUCUNE SORTIE PRÉVUE



Une série de séquences de touches apparaît en transparence à l'écran. Le joueur doit les exécuter en suivant le rythme.

BUST A FUNKY MOVE



Music by Rhythm Factory
with lyrics written by
Parappa the Rapper
and music based
on funk/disco/punk
and reggae/disco/punk.



AUTO DESTRUCT



Un retour de visite, spécialement en vue d'entrer les mégapoles brûlantes.



Un retour des trois héros de la mythologie grecque.



Tentez vos chances dans le jeu de格斗, dans cette édition très réduite.



EN CADEAU*
le K7 de démarrage et
le catalogue officiel
des jeux
NINTENDO 64

Pour l'achat d'une Nintendo 64

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo
dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe : DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

*Télé 5 mois des magasins, Nécessite la visite, le serrage des jeux, ventes sont possibles en ligne d'ordre uniquement. **La carte DOCK GAMES sera remise avec notre première vente, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.

Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, se renseigner pour les tarifs et l'ouverture - DOCK GAMES et DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées



Une nouvelle force d'Innoce Des.



Traitez les urgences et sauvez les tympans
avec le plus rapidement possible.



CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD

990FRS



Allez au-delà du temps avec PlayStation
avec ce jeu tout de flotter.



Retrouvez les disciplines des JO 96 à travers la Magie.



Le jeu de plateau 3D qui
évoque à votre imagination.

DOCK GAMES VOUS SOUHAITE UNE BONNE ANNÉE '98



Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D.



Un jeu de plateforme avec plus de 30 personnages dans diverses situations.



Retrouvez les disciplines des JO 96 à travers la Magie.



Supérieure simulation de football américain.



Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus drôles.

CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS



Un jeu de plateforme avec plus de 30 personnages dans diverses situations.

Retrouvez les disciplines des JO 96 à travers la Magie.



Quelques jours pour la Coupe du Monde 1998



Mario et ses amis tout en 3D, de 1 à 4 joueurs avec ses 25 circuits.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



Parmi les quelques nouveautés sorties de nulle part à l'occasion du salon pour la N64, se trouvait

SnowBoarding 1080°.
Un jeu de glisse pour des sensations
64 bits hors du commun.



Les décors sont sobres et convaincants parfaitement au jeu.



SNOWBO



Où un plaisir de manier votre marteau des neiges.

Sur une fois, Nintendo a abandonné le style "cauchemardesque" de ses jeux habituels, pour quelque chose de plus vraisemblable. Pas question d'incliner son petit singe avec une casquette rouge. Bienvenue dans le royaume des gros hachoirs à lames. Ce sera original dans le jeu si c'est sa réalisation : vous êtes monté sur un snowboard, et vous allez rapidement dévaler une piste concrètement née pas non plus matinale, et vous n'aurez pas le temps d'admirer les sapins enneigés. Le contrôle de votre ergo s'effectue avec le 3D Stick, et c'est un modèle de précision et de plaisir, surtout pour le slalom. Un bouton vous permet de tourner instantanément. Des points appropriés, ou faire des énormes vous permettent de faire des sauts dans les airs, et d'accopter des gestes acrobatiques qui vous rapportent des points, comme un Spin. Bien sûr, c'est l'occasion de déballer votre adversaire, mais attention à l'atterrissement !

Une simu hors pair

Les pistes ont été rendues avec un soin et un détail jamais atteint dans une simulation de ski ou de snow. Le soft tient compte, non seulement, de l'angle de la pente, mais aussi de l'angle d'attaque de votre planche et sa vitesse. Ainsi, suffit d'une légère poussée sur le 3D Stick pour passer du dérapage plus ou moins bien contrôlé, à un léger roulé bassement de votre ergo. Une fois sur la planche, les sensations sont uniques car les programmeurs se sont attachés à reproduire la réalité physique du snowboarding. Willow, roi de la glisse, devrait apprécier !

En plus d'être un petit bijou du point de vue de la jouabilité, SnowBoarding 1080° est une réussite esthétique. Courrez-vous devant les effets de brouillard, particulièrement bien venus sur les pistes enneigées. Et puis il y a les lumières, ces ronds de lumière qui donnent l'impression d'être étoilé par la nuit. En descendant la piste, le soleil joue à cache-cache avec vous entre les sapins, et vous avance lorsque la gare se trouve

La carte n'est pas très utile, car vous seriez le plus souvent au coude à coude avec vos adversaires.

Les effets de brouillard sont omniprésents.

dans son axe. Enfin, pour ce qui est des détails, le programme dessine l'imperméabilité de votre engin dans la neige. Les gerbes de neige sont aussi rendues avec grand réalisme, tout comme la neige soulevée par les coups de vent ! Un hiver insoubliable en perspective sur Nintendo 64.

Banana San





La piste vous propose souvent plusieurs chemins.



On peut jouer à Snowboard à deux, et Mission est bien divisé en deux moitiés.

ARDING 1080°



Le matin, les secousses permettent de retrouver une mollesse contrastée.

Le soir tombe, et la neige commence à prendre une teinte rosée.

Des sensations de glisse uniques
Des sensations de glisse uniques
Des sensations de glisse uniques
Des sensations de glisse uniques



LA simulation de Snowbaord



Alors que
Bushido Blade,
premier du nom, doit
sortir officiellement
en France au mois
de février, Squaresoft
annonce l'arrivée du
deuxième épisode de
ce simulateur d'arts
martiaux.

martialx.

BUSHIDO BLADE 2

EDITEUR
MACHINE
SORTIE
DISP. EUROPE

SQUARESOFT
PLAYSTATION
COURANT 1998
ALICLINE DATE AVANCEE



BUSHIDO



Certains pas à Squaresoft, qui en est quand même au septième Final Fantasy, qu'on va apprécier l'intégrité des séries 1 Square et 2 repens pour Bushido Blade 2 le même principe 3D... mais, de surprises de ce côté-là... visuellement et dans les possibilités de déplacements et de comportements des combattants, les deux jeux seront très proches. Comme précédemment, les combattants violent leurs démagages physiques se neutralisent à l'écran (un bras blessé est couvert de bandages de fortune et ne peut plus tenir une arme...). Le changement le plus important vient du déroulement de l'histoire. Cette fois-ci, vous incarnez plus un ancien assassin poursuivi par ses anciens compagnons qui le considèrent comme un traître. Deux clans d'assassins s'affirment, séparés par une haine acharnée qui remonte à l'an 147 et dont, si je ne me trompe, l'origine remonte à l'empereur Ming.

dra l'origine au cours du jeu) : le Shainkō, au sein duquel se déroulerait l'épisode précédent, et le Narukagami, un nouveau groupe concurrent qui fait son apparition. Le joueur au début du jeu peut choisir d'incarner l'un ou l'autre des deux groupes. Ceux-ci sont relativement homogènes, avec chacun un leader charismatique, un élément féminin et un gros balzak. L'action n'est plus limitée au seul dojō et on pourra visiter une série de localités différentes (bord de mer, montagne, etc.). Les animations sont également plus variées, et, par exemple, la façon de courir de chaque combattant lui est propre.

Comme dans le Bushido
précédent, il s'agit principalement de combats à l'arme blanche et chaque combattant possède une arme principale, katana ou lance, et trois armes d'appelat. Le nombre d'armes

Un scénario plus développé

de botte secrète fatale. Plus que jamais, un duel à Bushido Blade pourra se jouer en un seul coup...

Banana Sam

Tchambara !



On s'approche d'un bond, et avant que l'adversaire n'ait réalisé ce qui se trame...

Ce terme désigne au Japon les combats à l'arme blanche (principalement à l'aide des armes du Japon féodal). Par extension, il est utilisé pour les films de combats de samouraïs, l'équivalent de nos films de cape et d'épée. Bushido Blade 2 mélange une partie aventure et une partie Tchambara. Mais ce sont les combats qui sont la raison d'être du jeu.



... on trame dans le fil du sujet !

BLADE 2

La suite de la meilleure simulation de combat à l'arme blanche



Sur ces écrans, moins les armes que les techniques de combat sont visibles.

La carte de vos futurs exploits

Suivant le clan d'assassins que vous allez choisir, vous commencerez le jeu au bord de la mer ou dans la montagne. Et vous aurez à parcourir le chemin d'un paysage à l'autre pour aller provoquer l'adversaire dans son camp. Le jeu possède deux fins différentes, suivant que vous avez choisi d'incarner le clan de la montagne (Nanukagami) ou bien celui de la mer.



L'art du sabre

Il est désormais possible de porter deux sortes d'attaques, de «coupes». La première consiste à porter une attaque normale avec son sabre. La seconde, directement inspirée de Iaidô, l'art du combatte avec un Katana japonais, est une coupe qui est portée avec une torsion du poignet. C'est très subtil, mais les cadavres de vos ennemis confirmeront que ça marche très bien !





Imaginez un logiciel qui reprenne le moteur 3D de Bushido Blade, dont le scénario se déroule dans un futur proche, mais qui fasse appel à des combats à l'arme blanche, et qui intègre des moyens originaux pour se déplacer ou combattre... Alléchant, non? C'est ce défi qu'essaye de réaliser Square avec SôKaiGi, son dernier jeu d'action en 3D temps réel.

SôKaiGi, le prochain titre de combat de SquareSoft tiendra en pas moins de 3 CD! On était habitué aux RPG multi-CD, mais c'est bien la première fois que l'on entend parler d'un jeu de combat qui tiendrait en plusieurs disques. Est-ce là l'aube d'une ère nouvelle dans le domaine de la baston? SôKaiGi sera-t-il une révolution du genre? On peut le croire. Ici, les déplacements s'effectuent à mains nues, avec vos armes blanches ou alors avec le manche. Rien à voir avec le côté très simulation de Bushido Blade, du même éditeur. Pour vous faire le temps de lancer vos sorts, il est possible d'utiliser des cristaux-pièges, qui bloquent l'adversaire pendant un certain temps. Un accessoire indispensable et plutôt original dans un jeu de baston.

Des déplacements éclairis !

Les déplacements quant il s'agit sont rapides et variés. Vous pouvez changer de direction au cours d'un saut. On trouve même une fonction "B-boost", une sorte de Dash attaque, qui nous projette à toute vitesse sur votre adversaire, car en dehors de sa portée, si les chevilles tournent mal! C'est également idéal pour atteindre un ennemi initialement hors de portée. Pour cela, vous commencez par effectuer un saut, et lorsque vous êtes à la hauteur souhaitée, vous déclenchez votre Dash, et vous vous projetez en avant, linéairement, à toute allure. Rien à voir avec les jeux de combat traditionnels. Le moins que l'on puisse dire, c'est que SôKaiGi sort des sentiers battus, tout comme Bushido Blade il y a un an. Espérons juste que la réalisation sera à la hauteur et que SquareSoft ne cédera pas à la facilité en faisant un titre très amarré.

Banana San

SOKAIGI

EDITEUR
MACHINE
SORTIE
DISP. EUROPE

SQUARESOFT
PLAYSTATION
DEBUT 98
AUCUNE DATE ANNONCÉE



Lorsqu'on appuie longtemps sur le bouton "Saut", on peut changer de direction au cours du saut.

SOKAIGI



Les commandes sont ultra simples : un bouton pour les combats, un pour les attaques mystiques, un pour les sauts et pour les attaques Dash, et pas de combos!

Comme un combat est court, il vaut mieux utiliser ces commandes (sauf lorsque l'on doit faire plusieurs attaques successives) pour déclencher une attaque spéciale (Dash pour déplacement, attaque mystique pour attaque).

Chaque bouton a la force des deux pouces, pressionné till down.



Les attaques à l'aide d'affichettes sont les plus puissantes. Mais malheureusement elles sont très lentes à mettre en œuvre.



Des monstres multiformes

Les Yorikemi vivent en se nourrissant de l'esprit des créatures vivantes qu'ils attaquent. Ils n'ont pas de forme particulière. Mais une fois qu'ils se sont emparés d'un organisme vivant, ils peuvent en prendre l'aspect, généralement déformé (des pattes démesurées, une tête crânienne déformée...). Leur apparence est donc très variable, dépendant des créatures dont ils ont pris possession.



Un scénario original

Il y a douze mille ans, trois êtres venus du continent de l'Ouest du Japon sont apparus. Ils portaient à leur front une marque rouge étrange. Ils ont formé le Géhorin, une secte de prêtres-guerriers nommés les Géhoshi, qui utilisent des techniques mystiques pour être plus forte que la commun des mortels et s'adonnent à des incantations magiques pour combattre. Le but du Géhorin était primordialement de dominer le monde. Mais les créateurs de la secte ayant disparu un beau jour, leurs successeurs ont peu à peu changé leur objectif, en luttant finalement contre leurs idéaux originaux et au bénéfice du Bien : la défense du monde !



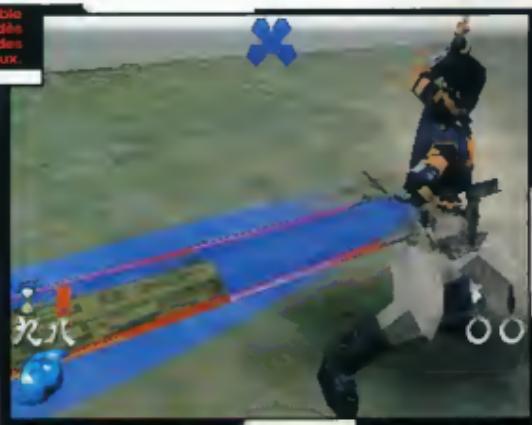
Après une série de catastrophes, qui commencent par le désintégration du Mont Fuji Sen, et une série d'explosions à travers tout le Japon qui détruit tout dans un rayon de cinquante kilomètres, un étrange monstre géant noir apparaît mystérieusement. Il s'agit en fait d'une sorte de passe, qui permet à des créatures de l'en-dedans, les Yorikemi, de revenir. Un après, les deux tiers des habitants survivants des catastrophes précédentes, deviennent la proie des Yorikemi. Les Géhoshi sont sur le bréche, et ils vont devoir affronter leurs anciens mentors...



Une espèce de Yorikemi possède le pouvoir, lui aussi, d'utiliser des crittaux qui peuvent alors vous emprisonner.

Commandes ultra simples, et idées originales

Il est possible de créer dès le début des crittaux.



PlayStation II

Une petite chose mais qui y a de fortes chances qu'on voie au Japon la PlayStation II après qu'Enix ait lancé son Dragon Quest PlayStation, qui devrait être le dernier grand logiciel à sortir sur la PlayStation telle qu'on la connaît actuellement. Attendez-vous à y jouer vers le printemps-été 1999.



Sega à louer



Sega a décidé de commencer à louer ses PureKula et autres machines d'arcade sur de très courtes durées, de l'ordre de deux ou trois jours. L'idée de Sega consiste à proposer aux festivals, aux fêtes d'écoles, d'universités ou autres, ce type de location. Une machine d'arcade PureKula standard vaut environ 70 000 francs. Le prix de la location pour trois jours serait de l'ordre de 15 000 francs. Il y en a qui ne savent plus quoi faire pour gagner des sous.

Joueurs nippons gavés?

Tous les trois mois environ, au Japon, on parle de la saturation du marché des jeux vidéo. C'est de nouveau le cas en ce moment, avec des jeux Saturn et N64 qui restent sur les étagères et une situation qui n'est souvent pas meilleure pour PlayStation. Près de 70% des jeux pour PlayStation ne se vendent qu'à 3 000 ou 5 000 exemplaires, et certains ont même réussi la (contre) performance de ne pas être vendus... du tout! Bref, en attendant le Saturn II et la PlayStation II, qui devraient relancer l'intérêt des joueurs, beaucoup d'éditeurs japonais risquent de tirer la langue. Plus qu'un an !

Nintendo et la télé

Bien que Nintendo ait commencé à avoir une expérience malheureuse dans sa joint-venture avec Microsoft pour la diffusion de programmes et de logiciels par satellite, il semblerait que le petit père Mario n'ait pas l'intention de décliner forfait. Nintendo serait en train de travailler sur un projet de diffusion de programmes qui utiliseront la télé via le satellite et Internet.

Le million !

Mines no Gold (Golf pour tous) est le premier titre de Sony Computer Entertainment à dépasser le million d'exemplaires au Japon. Si beaucoup de programmes, tels les Tekken 2 ou Ridge Racer de Namco, ou le FF VII de Square ont largement dépassé ce chiffre, jusqu'à présent les jeux made in Sony se vendent, comment dire... enfin, bref... étaient en vente. Une fois de plus, voici bien la démonstration qu'entre les best-sellers japonais et l'Europe, il y a un gouffre.



Kittyla

Nintendo, surfant sur le mode Poké Mon / Game Boy, commence à comprendre certaines règles essentielles du marketing, comme la différenciation des produits. On voit de plus en plus apparaître des variantes limitées, des éditions spéciales de la Game Boy. Après celles de Faxifun et de Toy'R Us, voilà la dernière en date : au pays des mangas. Les produits sont lancés du petit chat «Hello Kitty» sont également très en vogue parmi la jeunesse japonaise, dont 16 exemplaires d'une Poké Mon / Game Boy sont à venir en édition limitée!





HEAT



TELEX

KOF 98 ?

Alors que KOF 97 est en cours d'adaptation sur Saturn et PlayStation, la question d'un KOF se pose déjà chez SNK. Pour l'instant, les questions sont les suivantes : il faudra-t-il un KOF l'été prochain ?
Serait-il en 3D ? Serait-il fait des deux faces Fatal Fury et Art of Fighting ? Pour l'instant, SNK est actuellement à l'étude sur la possibilité de développer le prochain KOF en 3D. On est impatient de voir !



L'épreuve de slalom se joue à deux.
C'est si stimulant.

Vous pourrez incarner huit athlètes aux physiques de rêve.

TELEX

Sega recherche créateurs

Au Japon, Sega plane sur Dragon Force 2, prévu en juillet 98 sur Saturn. Mais pour être sûr du plaisir pour tous, Sega leur demande d'envoyer les profils des personnages qu'ils aiment le plus dans le jeu, ce seront donc les joueurs eux-mêmes qui décideront du style des personnages qui apparaîtront, comme ce fut le cas pour les Megaman. Bien dommage qu'ils ne connaissent pas Bobbie Minter... .

Les Jeux Olympiques d'hiver en Hi-Res sur Saturn !

Les Jeux Olympiques d'hiver en Hi-Res sur Saturn : Les Jeux Olympiques d'hiver en Hi-Res sur Saturn (les Jeux Olympiques d'hiver en Hi-Res sur Saturn : Les Jeux Olympiques d'hiver en Hi-Res sur Saturn !

Olympiques d'hiver en Hi-Res sur Saturn !



Les chutes vous donnent un aperçu de la qualité de la Motion Capture.





Ça caille dehors, autant
rester chez soi au
chaud, et skier peinard
devant sa PlayStation.

Snow Racer 98
vous proposera ski
ou snowboard...
pour amateurs
de grands
frissons !

TELEX

GT et
Microprose,
la rupture?

GT Interactive,
dont nous
annoncions qu'il
était acquéreur
de Microprose,
se rétracte.
D'un commun
accord des deux
compagnies,
le processus
est stoppé.
Microprose
n'appartientra
pas à GT.

En revanche,
GT distribuera
tout de même
les titres
Microprose sur
certains
marchés
américains
(des produits
PC et Mac).
Apparemment, GT
aurait investi
au-dessus de ce
que ses moyens
lui permettent,
et souhaite
éviter de trop
s'égariller.



Les effets des gouttes de neige
n'étaient pas encore présents,
mais auf doute qu'ils ajouteront
à la sensation de glisse.



Chaque piste sera à explorer,
car la plupart ont des raccourcis
et autres passages secrètes
à découvrir.

TELEX

Gerbi
Gerba 3

Le troisième épisode de Resist est en préparation. Le Doomsday à 360° le plus vénétable de l'histoire du jeu vidéo a dévoré ses pixels. Outrage, une élite de Parallax, le studio qui en est à l'origine, coupe sortira le titre vers la fin 98. A vos sacs en papier !

Avec l'arrivée prochaine des jeux olympiques d'hiver, les jeux de glisse reviennent en force. Après Nagano de Konami, qui fait dans le multi-épreuve, Steep Slope Sliders qui fait dans le snowboard freestyle, car encore Combibladers 2 qui fait dans le médiocre, c'est au tour de Snow Racer de tenir sa汗ance dans le froid hivernal. Les prévisions meublent sont bonnes pour ce jeu 100% français, car il pourrait bien lever la référence en matière de glisse sur PlayStation...

Que vous soyiez amateurs de surf mu de ski, Snow Racer 98 s'adresse à

vous. 12 sideux vous attendent, pour vous éclater sur 15 pistes différentes, de nuit comme de jour. Pour les classiques, il sera possible de skier en slalom, vitesse ou combiné, et pour les amateurs de snowboard, autre l'alpin qui permet de s'échauffer sur les mêmes épreuves qu'en ski, vous

et une rapidité d'affichage conséquente. L'équipe de Power and Magic, qui a développé le jeu, a en effet codé un nouveau moteur d'affichage appelé Grizzly, qui semble pouvoir afficher des pistes comptant plus de 50 000 polygones ! Un mode deux joueurs en écran splitté est également prévu,

Vous chaussez du combien ?

pourront également exécuter backflips, midflips, tail grab et autres Chicken Salad, chers à notre Willow radio-nal, en mode freestyle. La version que nous avons vu tourner promet une technique très aboutie, avec des gestes complexes, des animations réussies,

et même que la compatibilité avec l'anato-riqué. Assisté par les plus grandes marques de planches et Claude Chenal, champion de France de Surf, Snow Racer 98 n'attend plus que le test pour nous convaincre de sa valeur !



ÉDITEUR:
MACHINE:
DISP. EUROPE:

OCEAN
PLAYSTATION
FEVRIER 98

De quoi faire !



Snow Racer 98 annonce des chiffres bien alléchants : entre les 15 pistes et les 12 personnages différents cités plus haut, sachez que 12 figures différentes ont été implémentées pour le snowboard frenride, que d'autres skieurs avec leurs propres caractéristiques accompagneront les 12

stars en championnat, et que chaque planche (20 skis et surfs officiels) modifiera vos caractéristiques. En outre, vos performances seront évaluées à chaque course (vitesse max, pointe, sout le plus long...), et la météo changera d'une piste à l'autre (brouillard, neige...). Ah, oui, il y a aussi 3 vues différentes. Bref, Snow Racer 98 n'annonce plutôt complet...



Epreuves variées et technique aboutie.
Snow Racer 98 met la glisse à l'honneur!
Variées et techniques abouties, Snow Racer 98 offre
diverses disciplines sportives variées et techniques
abouties. Snow Racer 98 met la glisse à l'honneur!



Escuter un
method foil grise
en backflip lo
mily lo lucky lo
me la pête sera
assez simple
le plus dur, ce
sera de se rappeler
que ne vaillent



TELEX

Golden Eye 008

La suite d'un des meilleurs jeux de la N64 est d'ores et déjà en préparation dans les studios de Rare. Il semble que de nouveaux éléments seront ajoutés au moteur du jeu. Le jeu ne sera pas construit autour du nouveau Bond, pour une question de droits. Il s'inspirera davantage des films antérieurs. Les amateurs de Tombi-like peuvent encore faire confiance à la N64 qui s'attache à les surprendre le prochain titre.

A paraître restant Quake 44.



TELEX

Histoire de confirmer

Vous vous en doutez sûrement, mais bon... FF VII fait un carton aux Etats-Unis, et récemment passe la barre de un million d'unités vendues. Quant à la France, près de 150 000 unités seraient d'ores et déjà parties dans la nature, un record ! Squaresoft et ses équipes de produits devraient avoir de beaux jours devant eux en Europe.





Konami ne pouvait pas manquer les Jeux Olympiques d'hiver. Aussi son nouveau titre célébrera-t-il ces XVIII^e Olympiades. Chutes et ampoules en perspective.

TELEX

Eidos se japonise

C'est Eidos qui adapte FFTT sur PC. FFTT représente le meilleur matière de jeu, avoue Charles Cornwall, de son côté, Hirokazu Sakaguchi (de Square) rétorque : « Notre alliance pour FFTT lie les meilleurs talents du milieu. Oui, on sait que vous êtes contents les gars, et que vous vous aimez les uns les autres ! »



ÉDITEUR
MACHINE
DISP. EUROPE

KONAMI
PLAYSTATION
FÉVRIER 98

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Contrairement aux apparences, ce sportif n'est pas du tout de jatte. Ici, il est question de luge.



Les sensations de glisse seront-elles au rendez-vous ?

TELEX

Amour ou haine?

Sega of America et Working designs semblaient brevetées. Les gars de WD annonçaient que Lunar serait leur dernier projet sur Saturn. Les Sega fens, eux, croyaient que WD ne respectait plus les Joueurs. Finalement, il fut décidé que WD se chargerait de traquer Shining Force 3 pour les USA, et Sega constatait les ventes d'Albert Oddesseur de WD, se montra plus conciliant. En fait, ils ont encore des sous à faire ensemble, alors ils ont l'air repartis pour une 2^e lune de miel.

C'est pas un secret : l'Etat, la 18^e édition des Jeux Olympiques d'hiver se déroulera au Japon à Nagano du 7 au 22 février. Konami sortira au même moment Nagano Winter Olympics '98, un soft qui nous promettra dans les hautes sphères du marketing, sera de la même trempe que l'excellentissime Track & Field. Il sera effectivement intéressant que l'éditeur nippon, relativement constant dans la qualité, rate son coup en voulant célébrer un tel événement ; d'autant qu'à l'heure de Track & Field, Nagano bénéficiera d'une licence de poids, celle du Comité International Olympique lui-même ! Un gage de qualité de plus ! Nous le suivrons.

Quoiqu'il en soit, le soft vous proposera pas moins de 12 épreuves "dissantes" parmi les disciplines les plus appréciées du grand public : à savoir le bobsleigh, la luge, la descente à ski, le slalom géant, le patinage de vitesse, le saut à ski, le freestyle, le curling (!) et un côté nouveau : le snowboard.

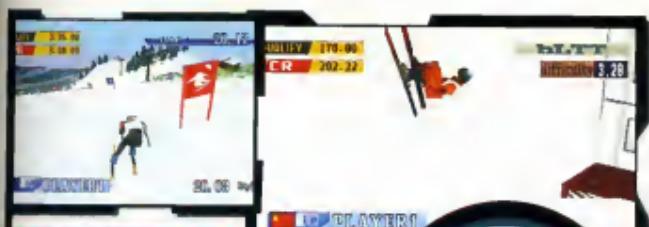
We are the champions !

Deux modes de jeu seront également disponibles (Olympic et Championship). Dans le premier vous participerez aux treize épreuves, le deuxième quant à lui consistera à sélectionner sept et à cumuler un maximum de points pour accéder à la consécration. Classique. Enfin, il vous sera possible de représenter les couleurs de

14 pays (sauf celles de la Jamaïque) !

Le jeu devrait être, comme la majorité des titres sportifs de l'éditeur, jouable à quatre simultanément et le gameplay sera très similaire à celui de Track & Field. Un conseil, préparez vos petits drôges en faisant des exercices de ninja car il va falloir taper frén

étiquement sur les touches du pad ! A ce stade du développement il est assez difficile de se prononcer sur le potentiel du produit. L'environnement 3D n'est pas totalement terminé et le moteur de jeu pas encore tout à fait au point. Mais connaissant Konami, nous devrions avoir droit à une simulation magistrale.



Enfin, le jeu proposera deux épreuves de slalom et une de descente.



Les épreuves de Boarder Cross et de Half Pipe ne seront pas au programme. Dommage !



Une discipline nouvelle débarque-enfin aux JO : le curling !

AMIE - 01 43 57 96 27
LE PRO. 11, bd Voltaire - 75011 Paris (Metro République)
Le plus grand choix de jeux peints et d'accessoires
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCA

visit 50°.WHAT GOES WHERE

JEU NEUF

since 150°

ACHETEZ VOS JEUX

500 F DE JEUX D'OCCAS

2 JEU NEUF

CADEAU

CADEAU

1 ECHANGE GRATUIT à 50%

ANNE RACHÈTE AU
CONTRANT -

JEUX NEUFS PLAYSTATION
349 F MAXI

COMPTA-FIT
nous contacter pour précommande

157 COMBINE THE WORDS TO FORM ENGLISH WORDS

For more information about the program, contact the Office of the Vice President for Research at 319-335-1234 or www.uiowa.edu/research/.

3. John: *Armenia* 4. *Asia pro rata*
3. George: *Armenia* 5. *Asia pro rata*
Armenia 21 *Asia pro rata*, *Europe* etc. etc.,
not *as Armenia* as *Asia pro rata* *Asia pro rata*



TELEX

Le nouveau Super Game Boy

Nintendo nous a présenté récemment au Japon son nouveau modèle de Super Game Boy qui sera bleu transparent. Jusque là, rien de bien extraordinaire. Mais dans cette nouvelle version, il sera possible de se lier avec une Game Boy ou un autre Super Game Boy pour pouvoir jouer à deux. On attendait que ça.

TELEX

Tagamochi

Enix se lance lui aussi dans le genre du "virtual pet" (animal virtuel), et nous sortira pour le mois de mars un

"Dragon Quest ArkanDes". C'est exactement comme un Tamagotchi, sauf que cela met en scène un slime, le petit monstre fétiche que l'on retrouve dans tous les épisodes de la saga. L'appareil lui-même est de la forme du petit monstre, et sera disposé en bleu, orange et transparent.



HEART OF DARKNESS



EDITEUR...
MACHINE...
DISPO. EUROPE...

INFOGRAPHES
PLAYSTATION
ETÉ... 98!



HEART OF DARKNESS



Prévu sur Saturn, Heart of Darkness sera dénommé le privilège des joueurs PlayStation ! Quelle classe.



Tiens ! Un renouveau. Si vous avez suivu l'actualité vidéoludique ces deux dernières années, alors Heart Of Darkness ne vous échappe pas sans être inconnu. Développé par les français d'Amazing Studio sous la houlette de Eric Chahal, le créateur d'Amazing World, ce jeu de plate-forme d'un nouveau genre devait venir à l'origine exclusivement sur PC et Saturn, Virgin devant s'occuper de la distribution du produit. Constantement retardé pour des raisons obscures à l'époque, le soft, après presque trois

années de gestation, tomba plus ou moins aux oubliettes. Virgin Interactive ayant eu des problèmes de sous, le produit est alors passé entre d'autres mains. C'est l'ère lyonnaise Infogrammes (V-Rally) qui reprennent le flambeau pour 1 million de dollars au plus grand旱 d'Activision et Interplay. Si tout se passe bien l'assemblage des jeux vidéo devrait être disponible l'été prochain sur PlayStation (et non plus sur Saturn). J'entends les mauvaises langues dire en 1999 ! En attendant, voici quelques photos...





EDITEUR
MACHINE
DISPONIBILITÉ EUROPE

KONAMI
N64
FÉVRIER 98

NAGANO WINTER OLYMPICS

Les jeux de qualité se font de plus en plus rares sur N64. Konami parviendra-t-il à inverser la tendance avec son nouveau titre dédié aux JO de Nagano ? Croisons les spatules !



'98



Les speakers annoncent les temps intermédiaires. Sympa.

TELEEX

La fièvre du RPG online !

Fort du succès de sa politique de jeu en ligne en ligne où l'on peut affronter les joueurs du monde entier sur Virtual City, Sega Rally ou Decathlon (uniquement aux States et au Japon), Sega s'associe avec Fujitsu et lance le 20 décembre à l'essai un jeu de

réalité virtuelle "dragons breath", ce jeu vous propose de créer votre propre personnage et de vous connecter sur le net. Pour l'instant, le jeu est offert pour l'achat du périphérique Return jusqu'au mois de mars, et après il passera directement dans le commerce, semble-t-il. Sega France ne le laisse donc pas échapper.

Le curling : certainement l'une des rares fois où votre moman vous vera passer le balai !



Ceux qui préfèrent les hard-boots ou soft-boots pourront s'essayer au surf alpin



C'est une sortie quasi simultanée sur deux machines que 32 bits séparent pour ce titre de Konami. Un soft en tout cas très attendu sur lequel nous comptions énormément à la rédaction. Comme son homologue PlayStation, Nagano Winter Olympics '98 sera effectivement disponible dès le mois de février sur une bûche que l'on a encore toutes sous prouves à faire. Les possesseurs de N64 doivent-ils pour autant pousser un soupir de soulagement ? Rien n'est moins sûr, il vous faudra patienter encore un mois pour avoir notre avis définitif avant de pouvoir vous précipiter, les billets des étrangères à la main dans le magasin le plus proche !

Kif kif bourricot.

A l'instar de la version PlayStation, Nagano proposera 12 épreuves. Bien que les disciplines soient globalement les mêmes, on note toutefois de légères différences. Ainsi, les joueurs auront l'immense privilège, de goûter aux joies aériennes du Half Pipe en snowboard, le Short Track (patinage de vitesse à quatre concurrents) a quant à lui laissé la place à une épreuve supplémentaire de saut à ski. Il sera en effet possible de "jumper" en prenant son élan sur un tremplin de 90 ou de 120 mètres de long. Simon comme le veut théoriquement la coutume, vous retrouverez la descente à ski, deux épreuves de slalom géant (à ski et en surf alpin), deux autres de patinage de vitesse (sur 500 et 1500 mètres), le bobsleigh (toujours pas d'équipe jamaïcaine !), la luge, le ski acrobatique sans oublier la discipline la plus précieuse de ces XVIIIèmes Olympiades d'hiver, le curling ! Côté gameplay, il ne faut pas s'attendre à des déclenchements magiques. Ce dernier demeure en effet identique à la version PlayStation bien qu'il ait été simplifié sur certaines épreuves, en Freestyle notamment. Pour finir, sachez que Nagano Winter Olympics '98 pourra se jouer à quatre pour plus de convivialité et bénéficiera d'une ambiance sonore vivante et réaliste. Rendez-vous dans JoyPad 72 pour un test en bonne et due forme !

Si seulement

J'avais eu une N64... pourrie bientôt se dire David Vincent. J'affirme et Nintendo est en effet passé un accord pour créer un appareil photo digital pour la Nintendo 64. Il permettra de se connecter à la console, et de capturer des images en digital. Un programme délivré avec l'appareil indiquera comment retoucher les photos. Elles se visionneront sur le télé ou sur le PC, mais on ne pourra pas vraiment jouer avec. Pourquoi ne sont-ils pas des jeux, plutôt? Le premier qui dit "comment on fait?" a perdu.

En matière de baston, la concurrence est rude... Bloody Roar devrait cependant réussir à tirer son épingle du jeu !



Les combats auront lieu dans des rings, dont les parois pourront voler en éclats sous l'impact des coups.



BLOODY ROAR



En bête, vous serez bien plus efficaces, mais si l'adversaire vous roue de coups, vous aurez tel mal de reprendre forme humaine.



Sunsoft innove

Chameau Twist, jeu de plate-forme à 16-œufs entre Mario 64 et Bomberman 64, fut le premier jeu à sortir simultanément aux US et au Japon. C'était le 12 décembre, et nous verrons si l'innovation va plus loin que ce dans le test de la version européenne du mois prochain! Le coup de la sortie mondiale, ça sera pour plus tard!

Tekken 2, Tribal 2, Street Ex, Soul Blade... Des titres bâton pour tous les amateurs de baston. Pour jouer dans la cour des grands, Bloody Roar n'ira pas avec le fil de la corde. L'heureux de petites originalités, le soft de baston d'Hudson sur PlayStation est sans aucun doute un des plus violents... car ce n'est pas des combattants normaux que vous aurez à manier cette fois, mais des lycanthropes sauvages, des femmes-hibots capables de blesser des pieuvres! Par rapport à tous les

titres phares du genre, Bloody Roar joue la carte du gore. Chacun des huit personnages pourra se transformer en bête, les coups de griffes ou de crocs vont voler... Tigre, lion, tigre, renard, sanglier ou encore loup, chaque combattant de Bloody Roar dispose d'une jauge de bestialisation. Suffisamment remplie, elle permet à la bête d'assumer sa forme animale, et d'accéder à de nouveaux coups sanguins. Souvent originaux, la plupart des coups en question libéreront des flots de sang, dont l'effet visuel est particulièrem

ment saisissant. Entièrement en 3D, bien que les combats se déroulent à la Tekken sur un seul et même plan, les effets de lumière, l'animation précise et rapide des personnages, et les ingrédients phares du genre (comme l'ésquive ou les contres...) devraient permettre à Bloody Roar de creuser son trou dans l'arrière de la baston. Un titre plein de rage, dont les nombreuses surprises et options vous convaincraient sûrement. Test complet le mois prochain, en attendant, mordez votre rage, et aiguissez vos griffes!



EDITEUR
MACHINE
DISP. EUR.

HUDSON SOFT
PLAYSTATION
FÉVRIER 98



Le jeu initial des combos à la Tekken, compatibilité par la machine.



Où a dit que
les loups
en attaquent
jamais
l'homme?



300 m²
de plus

pour Sega.
C'est la taille
de la nouvelle
salle d'arcade
Sega qui a ouvert
ses portes le 10
décembre à Nice
au 9, avenue
Thiers.
Construite sur le
modèle des
centres La Tête
Dans Les Nuages,
cette-ci
s'appelle Planète
Sega, et propose
Les meilleures
simulations du
monde arcade, de
Top Skater à Scud
Race, en passant
par Wave Runners
ou Ski Super G.
Les nippes fans
de jeux sauront
désormais où
passer leur
temps.

EUX VIDÉO
CONSOLES

Consol
plus

GAMES

Un réseau de magasins
hyper pro, sympa, efficace !
Des preuves ?

Les News ? Ici, c'est avant tout le
monde, autrement c'est plus des
news...

Les Prix ? C'est carrément les
meilleurs de France, autrement c'est
pas des bons prix...

Le Stock ? C'est toujours dispo,
autrement c'est pas du stock...

Vous avez le projet d'ouvrir
un magasin de jeux vidéo ?
Rejoignez la grande famille
Consolplus Games - Contactez-nous !

MAD'GIK VIDEO
88, Rue Sébastopol - 61100 Sées
02 41 50 30 60

ORDILAND

10, Rue du Nordfeld - 61100 Mayenne
03 89 64 45 85

LE TEMPLE DE LA VIDEO
16, Rue de l'Abbaye - 53100 Laval
02 33 68 11 77

POWER PLUE

16, Rue de l'Abbaye - 53100 Laval
04 94 19 23 70

GAME DISCOUNT

1, Place Darcy - 31000 Toulouse
05 61 62 55 66

CONSOL PLUS GAMES
7, Bd Kennedy - 66000 Toulouse
06 92 02 06 04

CONSOL PLUS GAMES
4, Rue Claude Déforges
04 92 02 06 04

*En hiver, méfiance !
Tous les sapins
ne se ressemblent pas !*



L'AFFAIRE DU MOIS
COOL BOARDERS 2
329 F
NIGHTMARE
CREATURES
329 F

Pour vos achats faites
confiance à des spécialistes



Intérêt
93%

A 2 c'est mieux



EDITEUR
MACHINE
DISP. EUROPE

WESTWOOD
PLAYSTATION
DEJA DISPONIBLE

TELEX

Les perso's SNK

Quelles seront les stars de KOF'98 ? Tout d'abord Gesse Howard, qui risque de faire cause avec Billy Kane. Ensuite, dans l'Art Of Fighting, ce sera le grand retour d'Eiji Kharagi.

Le ninja de KOF'95, lui aussi très demandé. Enfin, il est possible que l'équipe de sportifs américains en fasse partie. De plus, un nouveau personnage féminin, dans la veine de Nature, est à l'étude.

TELEX

Data West attaque

Data West vient de comprendre que les RPG vendraient beaucoup au Japon et depuis peu, en Europe et aux Etats-Unis. L'éditeur a donc monté une structure interne spécialisée dans ces jeux à vocation de beat-em-all. Le premier titre, prévu pour mars : Brave Proves, un Action-RPG pour PlayStation dans la veine de Zelda.

ALERTE ROUGE

le mode link existe



Lancée contre un joueur "humain", la bombe atomique est bien plus convaincante

Et la lumière fut

C'est seulement lorsque les deux consoles sont déjà reliées par le câble link que l'option apparaît.



NOUVELLE PARTIE
MUT. DE PASSE
CONTROLES
OPTIONS
ESCAMPOUCHE
LIAISON PAR CÂBLE

D'abord les 2 joueurs choisissent leur camp...



... et ensuite, ce sont les cartes et les options du mode "escamouche" qui permettent de configurer la partie.



Le mode drapeau : si vous parvenez à capturer le drapeau adverse avec un véhicule et à le ramener dans votre camp, c'est la victoire.

Bienvenu dans un monde meilleur. Bienvenue dans un monde où Noël existe. Faites pénitence, mes frères, car pour une fois, nous avons une bonne nouvelle à vous annoncer. Outre le fait que nous ne sommes plus qu'à deux ans de l'an 2000, que le camembert restera encore longtemps en vente libre, et qu'il existe un Tamagotchi sur Game Boy, une autre information aura de quoi vous réjouir : Alerta Rouge, dans sa version commercialisée, est jouable en link ! Et, ça change tout. Il nous a paru nécessaire de vous en

avertir, mais reprenons plutôt les faits dès le début. Au commencement, il y a le test paru dans le Pad du mois dernier, décembre donc, où nous faisions

Une version finale complète

pour principal reproche à Alerta Rouge d'avoir perdu son mode link dans la version testée, alors qu'il avait été annoncé par les développeurs de Westwood. Forcément, c'était dommage... mais comme quoi tout peut arriver, la version définitive du jeu, entendez celle que l'on peut acheter en magasin, inclut le mode link ! Simplement, notre version test était incom-

plète. Joyeux Noël !

Il est donc possible dès connexion des deux consoles, de sélectionner l'option "liaison par câble", et ainsi de jouer

en réseau avec un autre joueur, plus éventuellement des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Vous pourrez choisir entre une escarmouche normale, ou une chasse au drapeau adverse, qu'il faudra ramener dans votre camp. Voilà, c'est dit, Alerta Rouge est décidément le meilleur jeu de stratégie temps réel sur PlayStation.

RaHaN

STAR WARS

Masters of Teras Kazi



STAR WARS

EDITEUR
MACHINE
DISPO. EUROPE

LUCAS ARTS
PLAYSTATION
1ER TRIMESTRE 98



TELEX

Devenir héros d'un jeu

C'est désormais possible sur PlayStation grâce à Kosify qui se spécialise dans une ligne de jeux très particulière "Tsukkô" qui signifie "construire". On a donc eu Tug Tsukkô, Shooting Tsukkô et maintenant c'est à Sakurô Tsukkô qui arrive en avril. Sakurô signifiant combat, vous devriez tous ce que nous aurons à faire construire un jeu de baston où l'on devraient sûrement le roi du combat.

Voici un jeu de combat qui risque de faire parler de lui qu'il cause de son titre. Huit personnages sont ici disponibles : Luke, Han Solo, Chewbacca, Boba Fett, Leia, Thok, Arden Lyn et Hoar. Chaque combattant - ou presque - peut se battre soit à mains nues, soit avec une arme. La palette de coups est super limitée, on retrouve de nombreux coups et les mêmes projections d'un perso à l'autre et la réalisation se révèle très moyenne. Pour avoir fait tourner ce jeu 1/2 heure à la réfection, deux conclusions s'imposent : 1) ce "Masters of Teras Kazi" possède un titre pompeux en complète contradiction avec son contenu et son intrait, et 2) vous le renverrez sans hésitation d'un doute dans les pages zapping jusqu'il sortira officiellement en France. Désiré pour les fans de Star Wars, mais au moins on ne vous prend pas pour des pigeons, nous...

CHAMELEON TWIST



EDITEUR
MACHINE
DISPONIBLETÉ EUROPE

SUNSOFT
NINTENDO 64
FÉVRIER 98

CHAMELEON TWIST



Voici un jeu curieux dans lequel vous incarnez un caméléon bipède. Parcourant tout un tas de décors différents, vous devez en premier lieu compter sur votre muscle le plus long et le plus puissant : votre langue. Elle vous servira en effet à saisir des éléments du décor (genre tronc d'arbre pour franchir un ravin) ou bien avaler puis recracher certains ennemis de petite taille. Le principe paraît visuellement très étrange, vous pouvez allonger démesurément votre langue, la tourner dans tous les sens, vous appuyer dessus etc., mais il s'avère indéniablement original. Un mode battle permet également de se tirer la langue à quatre sur huit terrains de combat différents. Un petit jeu sans prétention dont la qualité de réalisation moyenne ne saurait guère être pardonnée sur une machine comme la N64. Maintenant, sur la longueur, Chameleon Twist se montrera peut-être intéressant...



TELEX

Voiture en grippe

Encore une nouvelle manette un peu décalée pour PlayStation : Steeling Control Zero Tech. Ressemblant à un revolver, et s'utilisant comme une manette de contrôle pour accélérer avec un petit volant sur le côté, elle sera disponible, au moment où vous lirez ces lignes, dans les bons magasins d'import. On attend d'en savoir plus pour se prononcer sur la qualité du produit.



TELEX

Un "war" Tomagotchi

Selon des rumeurs, lors de la venue en France de Redmoiselle Raïta, créatrice du Tomagotchi, il semblerait que Bandai travaille en secret sur un animal virtuel, mais qui en fait serait réel. En gros, un petit robot dont il faudrait s'occuper. Mais attention, si Bandai concrétise ce projet, ce ne sera pas avant 1999. En attendant, la SPA regorge de petites bêtes gratuites.

TELEX

Un nouveau X-Men

Cocom, qui avait affirmer qu'il était tachéiquement impossible de sortir X-Men vs Street sur PlayStation vient finalement de changer d'avis. Il y aura semble-t-il un X-Men Vs Street Fighter EX sur cette dernière. Les nouveautés? On ne pourra plus changer de personnage en plein milieu d'un combat, et en contrepartie il y aura des petits codes de jeu comme "training" ou "endurance". Date de sortie non communiquée.

Basé sur le jeu de plateau Warhammer,

Dark Omen vous envoie combattre des hordes de monstruosités démoniaques dans un monde médiéval fantastique de circonstance. Va falloir procéder à un nouveau recensement chez les orques...



Dans Dark Omen, vous incarnez Morgan Bernards, chef d'une armée de mercenaires prête à tout pour stopper le "Dread King" et ses forces maléfiques, qui règnent sur le monde afin de le conquérir. Votre campagne vous amène à participer à un nombre conséquent de batailles. Plusieurs types d'unités différentes peuvent y participer, que ce soit dans votre camp ou dans celui de l'adversaire. Chevaliers, archers, cavaliers, magiciens... devront ainsi affronter

orques, ghelins et autres créatures déviantes. L'atmosphère héroïc-fantasy reste classique - un peu dans l'esprit Warcraft - et elle devrait répondre aux attentes de tous les fans du genre. Question stratégie, vous devrez anticiper les mouvements des différentes troupes de l'armée ennemie, tout en vous débrouillant pour vous associer à un maximum d'alliés. Les victoires que vous remportez augmentent votre notoriété et votre influence, poussant de plus en plus de personnages à se joindre à vous. Le

DARK OMEN

ÉDITEUR
MACHINE
DISP. EUROPÉE

ELECTRONIC ARTS
PLAYSTATION
MARS 98



Menez vos vaillants petits sprites à la bataille et que le meilleur gagne !

DARK OMEN



Dans Dark Omen tout n'est pas que destruction et mort. Il y a aussi des moments calmes.



monde dans lequel vous évoluez est tout en 3D. La représentation des personnages est assez précise, même si les sprites sont fort logiquement minimisées. Vous pourrez utiliser le relief du terrain pour vous cacher, préparer des embuscades... Le tout étant assorti d'une bonne dose de pouvoirs magiques, on peut s'attendre à participer à des combats homériques. En plus, le jeu à deux via le link est prévu. Un nouveau jeu de stratégie qui promet sur PlayStation...

TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES



X-MEN VS STREET FIGHTER

Le choc des étoiles nous file sur Saturn ! Deux aurores mythiques s'affrontent dans un solo et même jeu de combat. Inutile de dire que c'est un incontournable.

80



COTTON 2

Comme on connaît déjà depuis plus de dix ans, alors qu'indépendamment, on en vient près. Un shoot 'em up complètement délinéé au pays des sorciers.

85



DUAL HEROES

Un nouveau jeu de combat pour Nintendo 64 et un nouvel épisode retentissant. Décidément, il y a quand ça. Le bestiaire visible sur N64.

84



OTHER LIFE: AZURE DREAMS

L'aventure sans fin ici et pas ailleurs ! Préparez-vous pour un jeu de longue haleine comme on les aime.

81



CINHANDOR

Une seule main l'Yolk le dernier shoot 'em up de la PlayStation. Une petite production d'Actua Squaresoft. Ça va du RPG.



ZAPPING JAPON

Il reste une fois des jeux d'imports qui, pour la plupart, se déclinent uniquement qu'ils sont venus faire dans cette galerie ! Tout est là !

86

77

X-Men Vs Street Fighter

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

GENRE : ONGLES DE COMBATS

SAUVEGARDES : Oui

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8

CONTINUE : ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ : MOYENNE

SPECIAL : Venu avec la cartouche Ram 4M.

EXISTE SUR : ARCADE



Gambit est un personnage efficace, mais pas très impressionnant.



X-MEN VS STREET FIGHTER

**Capcom remet ça ! Une
énième mouture mettant
en scène les personnages
de Street Fighter.**



Le dernier boss du jeu est Apocalypse



Cartouche Ram 4M.

Et c'est là précisément qu'intervient la technologie Capcom, avec sa nouvelle cartouche de Ram qui, cette fois, contient 4 mégas et permet une conversion parfaite de ce hit de l'arcade. Contreirement aux



EDITEUR CAPCOM
DISPO. EUROPE IL Y A DES CHANCES?

95%

dernières sorties SNK, le jeu est cette fois-ci sans aucun loading, et la qualité sonore est parfaite. Bien sûr, il faut y mettre le prix, mais quand on compare les prix (borne d'arcade + jeu = 10000 francs; Saturn d'occasion + jeu = 1000 francs) on comprend qu'une fois de plus, Capcom a fait du super boulot. Alors bien sûr, le jeu est vraiment pas fin, et il est vrai que l'on peut gagner en faisant n'importe quoi, puisque presque tous les coups portés toucheront l'adversaire. Mais il y a aussi toutes les possibilités d'Aerial Reaves et autres enchaînements à 15-16 hits sans usage de pouvoirs, qui peuvent se révéler de bons challenges pour les joueurs plutôt techniciens. Un hit incontournable, qu'il serait juste impardonnable de ne pas acheter si l'on possède déjà une Saturn.

Greg



Voleuse de pouvoir

Evee (Méloie en VF) a un très joli look. Elle sait s'amuser en sélectionnant pour pouvoir envoyer celles des vaincus, ou faire faire un personnage rebondir, ou être dépassée et se révolter contre ses propres compagnons. Elle peut ainsi même vaincre le Drago Puchi, le Véga-Rouge ou le Vinter Ranga, par exemple.



"Et si on faisait le jeu de baston le plus abusé du monde?" (Capcom)

Sabretooth et Wolverine (Dents de Sabre et Sendo en VF) peuvent associer leurs attaques pour un résultat destructeur!



Cyclope s'est mis récemment du bâton...



Avant de lancer une superattaque, un petit effet graphique vient prévenir l'adversaire qu'il va s'en ramasser plein sa face.



Un problème de cartouches

Pour répondre pour ceux qui ne le savent pas encore : certains jeux System SHK et quelques Groove utilisent une cartouche de sauvegarde - il s'agit d'un petit circuit imprimé assez complexe. Cela explique sa présence dans les boîtes "Groove", elle est de couleur grise avec un microcircuit rouge et est enlevée en posant les doigts sur les yeux SHK. Et l'heure vient de faire à Max Vs Street Fighter, si vous avez une carte mémoire virtuelle, plus pratique, et transparente. Mais cette partie nouvelle est-elle parfaite ? Pas vraiment, si l'on en croit les explications : laquelle nous nous sommes procurée (pas les plus à court). Cependant, les problèmes sont bien moins flagrants que les précédents jeux de SHK (et notamment Real East Special) qui sont un véritable cauchemar, où un niveau tactique utilise plusieurs plateformes et il existe 2 ou 3 bugs (le rouge et gris) et la carte mémoire 4 mèches.

Sur Street Fighter Alpha, aucun bug, mais des temps de chargement presque très longs (qui avec une carte mémoire normale).



Avec Groove On Fight, aucun signe notable. Pas de bugs, pas de temps de chargement bizarre.



Sur Samurai Shadow 4, des temps de chargement sont un peu raccourcis, mais pas mal de bugs.



L'une des attaques de Storm (M Tomate) est ici (oudroyante !)



Sur Kof 96, c'est un peu le supplice du joueur. Les loadings deviennent quasi-instantanés, mais tous les effets spéciaux ou presque sont buggés. Un diabolo insoutenable : beau jeu ou jeu ignoble ?



Nouveau coup pour Juggernaut (M Fléau) : il vous cloue dans le sol !





Other Life Azure Dreams

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : Action-RPG

SAUVEGARDES : Oui

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun

CONTINUE : Illimités

DIFFICULTÉ : Difficile

SPECIAL : -

EXISTE SUR : Rien d'autre



ÉDITEUR KONAMI

DISPO. EUROPE ... NON PRÉVUE



OTHER LIFE AZURE DREAMS

79%



Un jeu bien étrange
de la part de Konami
qui nous avait
habitués à mieux



Un autre attractif, des personnages charismatiques et un principe de jeu qui, sur le papier, est extrêmement intéressant. Voilà un jeu qui fleurait bon le hit mais qui finalement s'avère bien décevant. Vous êtes dans la peau du héros (qui n'a pas de nom, en attendant le vôtre) et vivez dans la ville de Monsbaya, qui a la particularité d'être en plein désert, et d'être voisine avec une grande tour nommée la tour des démons. Dans cette tour pleine, on trouve des objets et des œufs de monstres qui se vendent chers. Une façon comme une autre de faire du commerce ! Vous devrez donc pénétrer pour y récupérer œufs et objets, puis les ramener chez vous afin de les vendre et de subvenir aux besoins de votre famille. Sympa, non ?

Le problème provient d'un principe de jeu assez délicé et frustrant. Invariablement, à CHAQUE fois que vous sortez de cette tour, vous aurez perdu TOUS vos points d'expérience acquis durant le voyage précédent. Vous serez donc éternellement au niveau 1, puisqu'une fois sorti de la tour vous redevenezriez nul. De toutes façons ne vous plaignez pas, vous repartirez aussi sec du premier étage, alors bof. Le seul intérêt du jeu tient au fait qu'une fois un œuf ramassé, vous pouvez le couver, et un petit monstre qui deviendra votre pote vous accompagnera. Chaque monstre possède ses propres magies et ils peuvent les combiner entre eux, cool ! Mais c'est tellement gênant de devoir repartir de zéro à chaque fois que finalement, ... bof. Si vous êtes super zen et amateur d'exploration pure, alors Ok.

Greg

Einhänder

NBRE DE JOUEURS : 1
 GENRE : Shoot'em up
 SAUVEGARDES : Oui
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4

CONTINU : Oui/Mémo
 DIFFICULTÉ : Moyenne
 SPECIAL : Squaresoft
 EXISTE SUR : Run d'autre



EINHÄNDER



Un Squaresoft à moins de 90%? Mazette, c'est champagne chez Sega!



Ce bout de papier est une invitation pour jouer à ce jeu dans un endroit désertique.



Einhänder. Un mot allemand qui veut dire un bruc avec une main, ce qui est plutôt pratique puisque c'est sur ce principe que repose le système de jeu (la main, pas l'allemand). Vous tuez des ennemis, et avec votre petit bras mécanique, vous pouvez récupérer certaines des armes qu'ils portent, ce qui vous donne plein d'armes différentes possibles. Le problème c'est qu'elles sont plutôt banales, visuellement parlant. Un canon qui tire des balles, une mitrailleuse, une épée qui laisse de jolies traînées de lumière, ou des missiles. Et c'est à peu près tout. Attention, Einhänder n'est pas une daube ! C'est simplement que, tout comme Philosoma, le contenu ne fait pas le poids. Le jeu propose en effet une ambiance superbe avec des changements de caméra incroyables, de gigantesques travellings à la Blade Runner qui donnent le vertige. Mais entre ces phases magnifiques de changements de caméra ou d'affrontements de boss, on s'ennuie.

Un sleep'em up?

Trazom et Stef trouvent ce jeu très bien, car l'un n'est pas fan de shoot et le trouve super zen, et l'autre est fan de Blade Runner et y joue avec sa super-télé et ses super enceintes. Moi je le trouve bien, sans plus.



83%

EDITEUR SQUAREROFT
 DISPO. EUROPE . . . SPOKE À L'INTER ?

Parce que ce n'est pas une "nullité", mais qu'il n'apporte vraiment rien au genre et qu'il est trop sobre et mou. Je n'ai pas réussi à finir le jeu, non pas à cause de la difficulté, mais à cause de l'ennui. Willow et d'autres le trouvent complètement nul. Et les arguments de chacun sont les mêmes, à savoir que le jeu est doté d'ennemis superbes, mais de décors horribles. Les mouvements de caméra sont magnifiques, mais n'apportent pas grand chose. Le vaisseau est original, mais mal animé. Les armes sont nombreuses mais manquent vraiment d'effets visuels. En gros, ce n'est pas un mauvais jeu, mais seuls ceux qui n'aiment pas le shoot apprécieront. Les autres retourneront à RayStorm ou Thunderforce 5, jeux violents et dynamiques, modèles du genre.

Greg

Il est possible de bloquer les ennemis nécessaires à certains de nos objectifs.



La seule arme un peu visuelle du jeu : l'éclair. Malheureusement, il faut le charger.



Ce boss sur chevelles vous envoie des projectiles et fait basculer la plateforme tout son poids.



Un des boss les plus étonnantes du jeu : il reste sous l'eau pour vous tirer dessus, puis ressort en s'accrochant avec ses bras.

Dual Heroes

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

GENRE : A CH.

SAUVEGARDES : Non

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : Illimités

DIFFICULTÉ : Moyenne

SPECIAL : HALLUCINANT DE NALATÉ

EXISTE SUR : Rien d'autre !

NINTENDO



EDITEUR HUDSON

DISPO. EUROPE ... JAMAIS. SVP

DUAL HEROES



Katana, la blancheuse, est capable d'entrouvrir son adversaire, qui fait alors les mêmes gestes qu'elle. Ça c'est plutôt bien trouvé. Pas péant mais bien trouvé.



Les différents types de combats amènent souvent l'action confuse. Trop bien pensée...



Le combat : un genre

maudit sur N64 ?



Felicity, Queen et Thunder, deux noms un peu dans le Moi. Autre problème : malgré les trois types de jeux possibles, rien sûr de ne trouver échapper le jeu



Le dernier boss à me sortir lorsque j'ai fini, mais que vous n'avez pas toutes de vous forcer à jouer.

Il est des jeux qui arrivent et étonnent. Dual Heroes fait partie de ceux-là. On s'attendait à ce que le jeu soit moyen, les plus optimistes pronostiquant même qu'il serait plutôt bon (mmh, Greg, tu voulais dire quelque chose?), mais la surprise fut de taille. Dual Heroes fait partie de ces jeux qui font naître dans le cœur du joueur qui l'a acheté de nombreuses émotions. Il y a la surprise d'abord, et puis l'amusement. Phrases le plus fréquemment entendues après quelques minutes de Dual Heroes : "C'est pas possible", "Oh, j'hallucine grave" ou encore "C'est vraiment un jeu ça n'en comprend à la vie". Enfin ça, c'est ce que disent les copains autour du garçon qui s'est procuré le jeu ; ce dernier se contentant souvent de pleurer puis de sucer son pouce en se mettant dans la position du fœtus.

Hudson, capable du meilleur

comme du pire

Dual Heroes propose un panel de neuf personnages très Power Rangersques. Jeu de combat classique dans le fond, DH n'en est pas dans la forme. Au niveau de la réalisation d'abord, qui propulse sans contestation possible le soft dans le top des trois plus mauvais jeux de la N64. Rarement un jeu aussi laid, inintéressant et mal animé (quelques poses d'avant combat sont sympas, mais bon). Au niveau de la jouabilité ensuite. Les trois boutons qui servent (guard, punch, kick) ne permettent en effet que très peu de variétés. DH n'est donc pas du tout technique. En conclusion, on peut donc dire que ce jeu n'a rien pour lui et que contrairement à notre coutumière impatience, on serait bien content qu'il n'arrive pas chez nous. Quitte à s'écheter trois jeux par en, autant qu'ils soient bons...



Cotton 2

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 2
GENRE : SHOOT-EM-UP
SAUVEGARDAGE : Oui (49 blocs)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUS : 9
DIFFICULTÉ : Facile
SPECIAL : Compatible cartouche RAM
EXISTE SUR : Arcade



EDITEUR SUCCÈS
DISPO. EUROPE ... C'EST COTON

COTTON 2



Le jeu de tir le plus mignon de l'année nous arrive enfin sur Saturn.



L'originalité, ça paye

Cotton est une petite sorcière chargée de régler les problèmes des royaumes un peu agités. Comme toutes les sorcières classiques, ses capacités se manifestent par d'immenses pouvoirs magiques et elle se déplace sur l'indispensable balai volant. Mais elle peut aussi effectuer de super-attaques en acquérant les magies adéquates. Personnage connu des joueurs 16 bits pour être apparu sur Nec et Super Famicom, Cotton nous revient, cette fois-ci sur Saturn, avec une nouvelle copine Apollie qui permet de jouer à deux simultanément. Leur mission est simple : nettoyer le royaume Pumpkin de toute la racaille démoniaque qui l'enveitah.



Dans certains niveaux, vous devrez survoler certaines zones dont le climat peut changer du tout au tout.



Dans cette phase de jeu assez étroite, pensez à utiliser l'arme de glace qui a la particularité de rebondir sur les parois.

En plus d'être graphiquement aussi magnifiques qu'un livre d'enfant, Cotton s'offre le luxe de se jouer à deux simultanément, et d'être extrêmement original dans son fonctionnement. Première nouveauté : il est possible de capturer un ennemi et de le balancer sur les autres. Chaque ennemi ainsi projeté provoque des dégâts différents selon le traitement que vous lui avez infligé avant de vous en saisir (congelé, brûlé, ou ventilé). Deuxième originalité : la sélection du type de tir (arc de cercle haut, ou bas, attaque concentrée ou diffuse) pour réaliser des coups spéciaux à la manette. Les différentes armes que vous posséderez sont au nombre de quatre (la glace, le feu, le vent et la saïne lumière), et augmentent en puissance selon le nombre de tirs que vous aurez effectués. Un jeu graphiquement magnifique, auquel on ne pourra reprocher qu'une seule chose : sonextrême facilité. Mieux vaut donc se mettre directement en mode HARD. On notera aussi qu'avec une cartouche de Ram (optionnelle), on a droit à dix-sept digits vocales en plus pendant le jeu.

Greg

Zoom - Toules les sort

Zapping Japon/USA

La fin d'année suscite souvent de nobles intentions. "Tiens, si j'offrais un cadeau?" se dit-on spontanément. L'amour de son prochain, c'est chouette. Voilà sans doute pourquoi de nombreux jeux sont sortis au Japon comme aux USA sur la fin d'année 97, histoire de donner à cet amour aveugle l'occasion de s'exprimer. L'année 98 commence sous un jour meilleur.



Loyer Section 2

Si vous connaissez RayStorm, considérez meilleurement up sur PlayStation pour les gros du gros, vous n'aurez plus à vous creuser la tête plus longtemps pour savoir ce que vous voulez. Loyer Section 2, puisqu'il profite la différence de titre, on sait les réelles jeux. Très bons aussi évidemment, ce jeu pose 1 ou 2 joueurs en simultané et démarre de la version PlayStation sur deux points : l'animation, qui est plus fluide mais qui a tendance à manquer lorsque il y a beaucoup de polygones, et un utilisation super-héritaire du clavier. Un achat vivement conseillé aux amateurs de sensations fortes, malgré quelques petites faiblesses au niveau des effets de transparence. On vous livre au test de la version PlayStation.

Greg

EDITEUR : TAITO
SORTE EUROPÉENNE :
J'AU LE BLUES

93%



Magical Date



Le vous trouvez ici le dos de la boîte. Rendez-vous n'importe quoi le rôle de vos rêves ! Une simulation d'amour en polygones ? Fini les ménages vives, alors à vous le rôle de vos rêves très belles, dimension pour vous dans le costume de votre choix ! Etendez-vous avec celle de vos rêves et prenez-la en photo ! Vous pourrez même les légumes et les fruits à vos gouts ! Enfin bavarder n'est plus explicite ? Ce jeu est tout simplement un simulateur de moins de 30 kg des hommes tourmenté dans le sens de vos tourments. Et pour que ce soit à vos envies, on vous

rejoignez des petits Tetris et autres jeux de tir. Nul mais tellement drôle. Greg



071

EDITEUR : TAITO
SORTE EUROPÉENNE :
Minuit-Duques borégi...



écurant ou pique à nos enfants, elles n'ont rien à faire dans la nature. Un jeu d'une qualité incroyable que ne connaît pas la concurrence en termes graphiques. Personnellement, c'est l'un des meilleurs jeux que j'ai eu entre mes mains. Le jeu élément vient du fait qu'il a été fait en 3D. Un soft qui, malgré son financement, a obtenu des autres crédits de logiciels pour emporter des victoires. Un jeu où contenu très ample mais très puissant, qui capture ceux qui savent rêver.

Greg



EDITEUR : SEGA
SORTE EUROPÉENNE :
Ainsi l... Ainsi ?

Happy Hotel



On joue à un court cette année-là, vous ne savez pas que vous seriez envoyé à Shanghai pour construire un super complexe hôtelier. Vous allez discuter avec les habitants du village, et surtout les investisseurs, histoire d'emprunter du fric ou meilleur tapis. Après, trouvez des architectes, puis faites votre bâtie comme vous le sentez. Attention, ne mettez pas de chambres sur un ponting, sinon pas de clients. Que dire de ce jeu ?

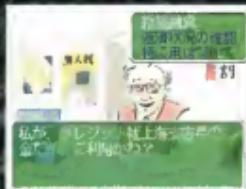


Nanatsu Haze No Shima Monogatari



Un jeu incroyablement original. Il s'agit d'un jeu à livre d'histoires très joyeux et très touchante à mi chemin entre l'Odyssée d'Abe et Wonder Project Z, grill

les japonaises et US



Extrêmement complexe (choix de réaménagement pour le jeu), il est de la violence et d'horreur en comparaison des autres équivalents européens. Il se joue en plus à un rythme d'une vitesse hors deux. Un bon jeu pour japonaisophiles mais pas simulations équestres. Dans 0,00% de la population. Grey



17%
EDITEUR : KONAMI
SORTE EUROPÉENNE :
SEUL COMMENTAIRE



**Gallop
Racer 2**



**Blue
Breaker**

Vous connaîtiez Judge Riller? Maintenant, alors que vous remplacez vos super bagnoles par des camions, et vous l'avez vaincu pour comprendre le principe du jeu ? Du kung-fu ? D'un cheval, vous allez dans le gagnant des courses, mais attention à ne pas trop le crocheter, sinon il se fatiguer et vous ne les ferez plus. C'est à ce stade un symbole d'œuvre originale à toute épreuve, car c'est aussi les plus jolies et les meilleures d'équitation qui n'avaient jamais été aussi bien faites sur console. Un jeu à deux est particulièrement intéressant (qui va venir d'un cheval pour faire du kung-fu sur les bons vêtements, les cheveux dégoulinés dans le jeu sont les vols de force japonais de cette année ?). Grey

envoient à l'aventure muni d'une épée magique et d'un grand talent pour le combat. Vous but dans la vie ? Eliminer Drak-Lord le seigneur du Mal, et surtout vous trouver une femme ? Mélange habilement le RPG et le jeu d'aventure digne dont les Japonais sont si fiers.

Et puis il y a encore un jeu très malin graphiquement, mais un peu méprisant. Ceci dit, la barrière de la langue est ici quasi-inexistante, un plus.

Greg



81%
EDITEUR : TECMO
SORTE EUROPÉENNE :
A HUI ET A DRA



On va tout de suite dire, vous êtes un bon joueur, mais un peu maladroits. Pour améliorer la chose, on va vous

envoyer à l'aventure muni d'une épée magique et d'un grand talent pour le combat. Vous but dans la vie ? Eliminer Drak-Lord le seigneur du Mal, et surtout vous trouver une femme ? Mélange habilement le RPG et le jeu d'aventure digne dont les Japonais sont si fiers. Et puis il y a encore un jeu très malin graphiquement, mais un peu méprisant. Ceci dit, la barrière de la langue est ici quasi-inexistante, un plus.

Greg

80%
EDITEUR : NAMCO
SORTE EUROPÉENNE :
BLUE, BLUE SKY I



**Retrofighters
Assault**



Ce manège, à devenir franchement agaçant : mis à part Rova, aucun retour tiers n'est véritablement poussé à prendre un jeu qui nous fasse reprendre de passerelle une autre console. Devenez l'apprenti en stu de Lucas ou un réfugié (Panzerdrill) Est, évidemment, où ce sont 20 meilleurs en solitaire des niveaux de combat hyper sophistiqués qui se déroulent effectivement dans la médiocrité ! Les décors sont simplistes, les textures médiocres, plus, même les mouvements animés transmettent toute sonnerie de mécanique et rendent l'action particulièrement confuse. Il y a bien un mode deux joueurs, mais le champ de vision est si réduit qu'il devient difficile d'anticiper les manœuvres de l'ennemi. Pour résumer, Retrofighters Assault n'est pas un seul instant la comparaison avec Ace Combat 2 de Nomad, à peine 32 bits séparent la N64 de la PlayStation.

50%
EDITEUR : VIDEO SYSTEM
SORTE EUROPÉENNE :
NON, SANS FAON

Zoom

Zapping Japon/USA

Bubble Bobble Symphony



Si vous étiez un grand fan de Bubble Bobble, vous devriez vraiment acheter ce compil' où l'on peut jouer contre des ennemis tirés de Curious et d'autres jeux de Taito. Vous avez cette fois-ci l'option d'entre à petits dégâts aux capacités différentes, qui devraient comme toujours empêcher des sorties pour y enfermer leurs ennemis devant le visage. C'est mignon, coloré, et très rythmique. Mais le concept a viré au ponc pour les jeux d'aujourd'hui.



est ce présentation d'un soft répétitif et simpliste. Un jeu qui plaira aux filles pas trop exigeantes, aux nostalgiques et aux hardcore gamers.

Greg

80%

EDITEUR : SAMMY
SORTE EUROPÉENNE :
DISPONIBLE DEPUIS



R?MJ

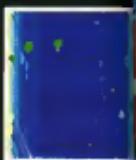


Vous êtes le jeune Hajime, un jeune Japonais lambda qui vient de se pointer dans l'hopital. Rien de bien extraordinaire jusqu'au moment où toutes les issues de secours sont soudainement claquées par des racailles d'enfer. Vous êtes déboussolé que ce soit le pire de tous les jeux d'arcade. Enfin même aux résultats. Plus de courant, plus de téléphone, et un horrible virus qui ne connaît pas de voie d'immunité si vous ne faites pas de la triste vie... Pour sortir, vous devrez utiliser vos sens intelligemment et presser la touche X. Exactement comme Dr. et ne nécessitant pas le moindre du temps un système intelligent, ce jeu démontre qu'un plaisir peut faire échapper tout plan de réussite.

Greg



Memorial Selection Vol.2



Eh bien finalement, Sega aussi se lance dans le memorial médiocre qui n'intéresse que très peu de monde. Au programme : Samurai, Star Jacker, Pendulum Land, Monaco GP, Sindbad History et Ninja Princess (le seul un peu valable 10 secondes). C'est laid, répétitif, et même pas "nostalgique" puisqu'il s'agit pour la plupart de jeux qui n'ont jamais été évoqués en France par les joueurs d'arcade de l'époque. J'espère vous laisser tout sur cette affaire de compilation.

Greg

60%

EDITEUR : SEGA
SORTE EUROPÉENNE :
PRÉCOMMANDE



Mad Panic Coster



80%

EDITEUR : BANDAI
SORTE EUROPÉENNE :
DISPONIBLE

Aux commandes d'un wagon lancé sur des montagnes russes, vous devrez sortir devant de la toute fin de ce train à tout moment. Attention donc à ne pas déraper et à ne pas cogner contre les petits monstres qui se trouvent sur le voie. Soyez panic ! Comme vous n'avez vu une attraction aussi impliquée sur PlayStation. Ce trimbre comme manquent justement à faire. Mais d'un autre côté, c'est tellement laid et intéressant... Un jeu qui peut faire accrocher à votre poste facile, pour s'assurer chez lui.

Greg

50%

EDITEUR : SEGA
SORTE EUROPÉENNE :
DISPONIBLE

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ÉCHANGE

Toute l'équipe Stock Games vous souhaite un joyeux Noël

1000 dinergotchi

offerts !!!

NOUVEAUX MAGASINS
StockGames RIVOLI
32 Rue de Rivoli
Paris Tel : 01 42 74 42 22
StockGames CLAMART
Rue Pierronne
82140 Clamart Tel : 01 40 86 96
StockGames MONTBELLIER
7 Rue des Fabriques
34290 Montpellier Tel : 03 67 91 82 77

Playstation

TEST DRIVE 4	349 F	GUNSHIP	149 F
FLYING TIGERS	349 F	ISS PRO	249 F
MONOPOLY	349 F	LOST VIKING 2	149 F
HERC'S ADVENTURE	349 F	MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
CRASH BANDICOOT 2	349 F	NEED FOR SPEED 2	149 F
CASTLEVANIA	329 F	REINDEER CHASE	189 F
BRAVO BANDICOOT	349 F	RAYMAN	149 F
NASCAR 98	349 F	RESIDENT EVIL	149 F
COLONY WARS	349 F	FORMULA ONE	99 F
CHEVALIER DU BAPHOMET 2	349 F	RIDGE RACER REVOLUTION	149 F
TIME CRISIS + GUN	349 F	2XISTS GAMES	199 F
G POLICE	349 F	SUPER SHOOTER	149 F
DOOM 3	349 F	SPACE HAWK	149 F
EXTREME GAMES	349 F	STAR GLADIATOR	149 F
FADE TO BLACK	349 F	SYNDICATE WARS	249 F
FIFA SOCCER 97	349 F	TERKENS 2	249 F
FREE STORM	349 F	TOITAL WAR 97	149 F
GALAXY FIGHT	349 F	TETRIS PLUS	249 F
GEX	349 F	V RALLY	249 F
GOAL STORM	349 F	WIPER OUT 2007	199 F

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs

Console Playstation + TOM RAIDER 2 + Carte Mémoire

PLAYSTATION NEUF

TEST DRIVE 4	349 F
FLYING TIGERS	349 F
MONOPOLY	349 F
HERC'S ADVENTURE	349 F
CRASH BANDICOOT 2	349 F
CASTLEVANIA	329 F
BRAVO BANDICOOT	349 F
NASCAR 98	349 F
COLONY WARS	349 F
CHEVALIER DU BAPHOMET 2	349 F
TIME CRISIS + GUN	349 F
G POLICE	349 F
DOOM 3	349 F
EXTREME GAMES	349 F
FADE TO BLACK	349 F
FIFA SOCCER 97	349 F
FREE STORM	349 F
GALAXY FIGHT	349 F
GEX	349 F
GOAL STORM	349 F

Console Playstation
+ 50F de Bon d'achat
990 Francs

Participation au tirage au sort : 1000 dinergotchi

PlayStation PlayStation

Zoom

Zapping Japon/USA

Wayne Gretzky's 3D Hockey



Après une première simulation de hockey sur glace orientée très "arcade", les p'tits gars de Midway, que rien n'effraie et qui sont toujours partant lorsqu'il s'agit de faire leur argent, nous ont concocté la version 98. Le syndrome EA Sports serait-il cinglant? Quoiqu'en soit cette nouveauté

mouture reste techniquement très proche, pour ne pas dire identique au premier Wayne Gretzky. Matches amicaux, saisons avec transfert des hockeyeurs, suivies des caractéristiques des joueurs de la NHL etc. Il y a tout. Seul regret: les quelques effets animés du premier volet semblent avoir disparus pour de mystérieuses raisons. Conclusion, à moins de ne pas posséder le premier Wayne Gretzky, cette seconde mouture est très loin d'être indispensable et reste avant tout une réactualisation de la dernière saison de hockey.

SR



65%

EDITEUR : MIDWAY
SORTE EUROPÉENNE :
PREMIER ROMBUSTE !

Super Robot Taisen F



Et voilà, le meilleur jeu du monde arrive enfin sur Saturn! Pour ceux qui ne se l'avaient pas, Super Robot Taisen F est un véritable magnum opus complètement et extrêmement faste qui met en scène tous les robots de dessins



animés japonais. Les plus de la version Saturn? Pas de temps de chargement, ça parle tout le temps, et on a les robots d'Evangelion, Ido, Gundam-W et Gengouster que vous dire de plus? Crapuleusement en japonais et entièrement en 3D, ce jeu est un produit qui peut sembler dépassé. Les fans du style adoreront, même si l'on ne retrouve plus Goldorak ou Ecceza.

Greg

Level		HP/HP		属性	
2	2	15	15	火	属性
3	3	112	112	水	属性
4	4	217	217	雷	属性
5	5				

属性		HP/HP		属性	
火	属性	147	147	水	属性
属性	属性	416	416	雷	属性
属性	属性	A	A	属性	属性
属性	属性	1700	1700	属性	属性
属性	属性	220	220	属性	属性



97%

EDITEUR : BANPRESTO
SORTE EUROPÉENNE :
A SOUHAITER !

Falcom classics



Xanadu, Empress Of Illusion et Ys, trois jeux mythiques qu'on pensait ne jamais revoir. Grâce à Falcom, les seuls à Legain ! Ils n'ont presque pas pris une ride. Le véritable bonheur de RPG ne s'y trouve pas, c'est là une pure ennuie. Sauf que pour Ys, il faut se précipiter, sinon entendu. Le tout est en japonais, ce qui en empêche tous qui, mais pour une fois qu'on nous fait le coup du collector avec des jeux vraiment top. Immobilisable.

Greg

92%
EDITEUR : FALCOM
SORTE EUROPÉENNE : CERTAINEMENT PAS





1 AN D'ABONNEMENT

À JOYPAD (11 N°)

**+ LE MAD CATZ
(NINTENDO 64)**

ECONOMISEZ

215 F !

1 AN D'ABONNEMENT*

À JOYPAD (11 N°)

+ LE TURBO PAD (PLAYSTATION*)

ECONOMISEZ 165 F !

* Manette ST4 (Saturn) disponible

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

jo164

1 an d'abonnement (11 numéros) + la manette **Mad Catz** (Nintendo 64) au prix de 369 F au lieu de 584 F, soit 215 F d'économie !

1 an d'abonnement (11 numéros) + la manette **Turbo Pad** (PlayStation) au prix de 299 F au lieu de 464 F, soit 165 F d'économie !

1 an d'abonnement (11 numéros) + la manette **ST4** (Saturn) au prix de 299 F au lieu de 464 F, soit 165 F d'économie !

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

Chèque bancaire ou postal Mandat-lettre

Carte bancaire n°

Expire le

Signature _____

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL

VILLE _____

Date de naissance

Console _____

Pseudo

à créer sur le 3815 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3814 Joypad.

Offre valable 2 mois, dans le limite des stocks disponibles. Est réservée à la France métropolitaine.

Notre offre équivaut également aux 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 35 F, et à la manette Mad Catz (Nintendo 64) au prix de 189 F, la manette Turbo Pad (PlayStation) ou ST4 (Saturn) au prix de 79 F plus 18 F de frais de port et d'emballage. La droit d'accès et de restriction des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN: 20H - 22H

les **INTÉRNUATES** prennent
la **PAROLE: 22H - 24H**

et tous les jours,
PLUG'IN EXPRESS: 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

RTL

www.rtl.fr

Toutes les sorties du mois au crible



Villa en l'heure, l'après-midi sans
Gullane, du matin à la fin de l'après-midi.
Ainsi les fous de fin d'années, le plus
gras, le sautant de l'heure, et les
dans en cause, sont-ils dans l'air,
et des kilomètres en croix, alors que les
Gosses devront se contrôler, si elle ne
peut pas être chape et de certains c'est
contre. Si une chose ça ne peut pas
que quelqu'un l'exprime, c'est un peu
compréhension.

WWE Bestest	1%
Barneygram 64	10%
Reid's Reception	12%
Bitter Lucy Buckley	14%
Povert' Sinner Berries	15%
BBB action'95	18%
BBB syn'95	19%
BBT Monterrey & Chihuahua	20%
BBB '96	26%
BBB: Granddaddy'95	22%
Summer Byster	23%
Slasses Stone Slavers	26%
Surgeon'95	27%
Tenne'95	30%

Sur le berceau de la N64 se sont penchées deux bonnes fées : la fée Nintendo et la fée Rare. Un coup de baguette magique et hop, un excellent jeu apparaît. C'est trop bien d'être gâté...

NINTENDO 64

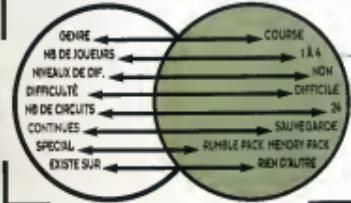
Diddy Kong Racing... A aucun de ces titres on pourraient leur venir à l'esprit Nintendo ou leur évoquer un nom aussi en tête qu'Rare. Pourtant, ils réussissent les moins de deux fois, sans faire mal à personne. D'ailleurs, si on nous demande une critique, on nous répondra sans hésitation que ce jeu n'a rien à envier à Mario Kart 64. Il est même plus précis, il vaut même mieux. Nonobstant, dans ce jeu de course, il y a tout ce que vous pouvez attendre d'un jeu de course : une multitude de véhicules, des circuits variés et amusants, des challenges et des niveaux de difficulté différents.



central, vous permet de passer de l'un à l'autre, et quatre courses vous attendent à chaque fois pour compléter quelques circuits cachés. Pour réussir à terminer un premier rang, chaque circuit nécessite du votre part beaucoup de patience, de talent et d'obstination. Les challenges proposés sont loin d'être faciles. Chaque monde possède un plus son bras, souvent très rapide et imprévisible. Trois véhicules sont à votre disposition : l'avion, la voiture et l'hélicoptère. En fonction des circuits, vous devrez pourront conduire l'un ou l'autre. Les sensations éprouvées d'un véhicule à l'autre se ressentent très bien et différentes. Et puis il y a le mode multijoueur, franchement : usa lui aussi. DKR est impressionnant parce qu'il est vraiment jouable et complet. On y joue à rigueur sans cassé. C'est extraordinaire, on dirait plus le passe-temps d'un fils qui partie comme ça. La marge de progression est fabuleuse et le plaisir éprouvé quasi infini. Un grand jeu.

Diddy Kong

fiche technique



Taj l'éléphant bleu est votre grand copain dans le jeu. C'est lui qui vous donne un ballon d'or lorsque vous terminez une course.

x 15



Racing





C'est à partir de ce "half" central - très joli - que vous pourrez accéder aux différents mondes.

KFC Driver

Caché dans le jeu se trouve un personnage emprunté à l'œuvre bête et aux talents de conducteur insoupçonnés. Son nom : Drumstrix. Sa qualité : gaieté. Entre les conducteurs de poids moyen et de gros, ce coq possède une excellente vitesse de pointe et se révèle plus facile à contrôler qu'un Bonzo ou un Kunch. Vous le trouverez parmi les grenouilles, près de l'élong, lorsque vous aurez récolté les pièces d'argent de chaque circuit (c'est le méchant Wizpig qui l'a transformé). Vous ne pourrez pas vous tromper, c'est la grenouille qui a une crête..

Un monde aux graphismes acidulés qui fera le bonheur des plus petits



Passer sous le moulin ou entre les ailes. Que de sensations.



Contre Mario Kart 64

DKR ressemble énormément à Mario Kart. C'est un fait, il s'en différencie toutefois par plusieurs points. Le premier, c'est qu'ici vous avez la possibilité de conduire trois véhicules différents. Un "détail" extrêmement important. S'échapper à passer dans un canyon en action ou surfer sur les vagues en cheetboard, c'est quand même la classe. Question jouabilité - mais là c'est complètement subjectif - DKR me semble un chouïa plus réussi. La conduite est gémique et les options ne "tuent" pas le jeu. Ici, pas d'éclairs qui vous permettent d'écailler tout le monde au dernier tour. Les options vous avantagent juste ce qu'il faut et pour en obtenir de puissantes, il faut les cumuler. Bref, si Mario Kart reste une référence pour beaucoup, DKR joue dans la même cour que lui ; celle des grands.

T.T. monsieur Monthi, vous ouvrez les courses en mode time trial. Il vous autorise également à sauvegarder votre "fantôme" si vous avez un Memory Pack.



test



Je te lance un défi !

Les boss des différents mondes vous lancent leur défi. La première fois, c'est lorsque vous terminez toutes les courses premiers. La deuxième, c'est lorsque vous terminez toutes les courses premières... en ramassant les huit pièces qui sont cachées dans le niveau. C'est super balade, mais à la fin, vous vous rendez compte que vous êtes devenus super fort.



La pluie en a rendu jou plus d'un avec ses mines. La solution? Accumuler les boosts pour le dernier tour et prendre les virages à l'intérieur.



Le dragon vole vite et laisse dans son sillage des boules de feu. Certains virages sont hards. Ramassez des boosts pour le dernier tour. Ça sera

Diddy Kong Racing - Diddy Kong Racing - Diddy Kong Racing

Les circuits cachent un certain nombre de raccourcis et passages secrets. Par exemple, ici, on peut tomber dans le puits...



C'est Wizpig, le sorcier-porc de l'espace, qui joue le rôle du méchant ici. Je n'invente rien.



Essayer de griller le tricératops, en voiture, sur un sentier de montagne. Attention, il fait tomber des arbres et vous écrase.



Le morsne m'a semblé être le boss le plus simple à battre. Un essai et hop, c'était fini. Il suffit de savoir maîtriser un minimum l'hélicoptère.





Vous pouvez effectuer des figures avec l'avion en appuyant sur R pour prendre de la vitesse.

Sous ses apparences enfantines, DKR raviera les amateurs de challenges



Le jeu à plusieurs promet des parties homériques. L'idéal pour se faire admirer de ses voisins.



Les ballons que vous trouvez sur les différents circuits du jeu sont en fait des options. Selon leurs couleurs, ils vous offrent différents avantages et sont "boostables" à hauteur de trois ballons. Par exemple, un ballon rouge vous donne un missile, deux un missile à tête chercheuse et trois dix missiles. Attention, attraper un ballon d'une autre couleur vous fait perdre votre cumul d'options.



Les Ballons

- Bleus : Boosts Pour griller ses adversaires dans le dernier tour !
- Rouges : Missiles La seule arme vraiment offensive du jeu.
- Violettes : Boucliers Ils vous protègent des méchants missiles.
- Verts : Pièges Roque d'huile, mine ou bûche
- Multicolores : Aliments Lorsque vous les activez, ils vous amènent à la hauteur de l'adversaire le plus proche.



Les ballons au pouvoir



Excellent. Ce jeu est excellent. D'emblée, le monde n'ignorera pas de plus. Qu'est-ce que vous voulez, je suis un tendre, j'ai vu le bébé tire et hop, j'ai fondu. Et puis surtout le jeu est

incroyablement prenant. On peut s'y mettre à plusieurs, jouer à tout de rire, exploser de joie lorsqu'on franchit un passage difficile... Le titre convainc dans toute sa ludique splendeur.

C
HRIS


Bien sûr, Donkey Kong ressemble à un vulgaire clone de Mario Kart. Bien sûr, c'est pas le même originalité, le coup des ballons qui ouvrent des portes qui permettent d'accéder à d'autres ballons. Mais une fois

qu'on s'y met, on est pris ! C'est la sauce Mario, qui prend toujours et qui pousse le joueur à aller encore plus loin et découvrir tous les secrets d'un jeu. Un jeu génial. Un peu gnangnon, mais génial.

NOTES

technique

Le 3D se révèle très clair, les couleurs extrêmement vives, le rendu de l'eau poignant et il y a plein de catalogues d'effets d'éclatissement, de choc...)

esthétique

DKR se singularise par un côté mignon et gorille presque exagéré. On aime ou pas, mais moi je suis très très gosse

animation

Ça va vite, ça tourne vite, ça monte vite, ça descend vite, et c'est fluide. Excellente sensation de vitesse.

maniabilité

Sans doute le point fort du jeu, et qui fait qu'on y revient. Les commandes répondent bien et il n'y a pas d'abus de la part de l'ordinateur.

sons

Les musiques plus ou moins réussies restent mignonnes. Voix digités célestes : "Pom-pom-pom... J'ai Ta, en se promenant".

durée de vie

Le mode aventure va tenir sonché le meilleur des jeux des dizaines d'heures. Et puis il y a le multijoueur. La totale.

plus

Un mode aventure original et prenant. Un gameplay d'enfer. Plaisir de jeu maximum.

moins

Franchement difficile pour les gorilles. Si les trucs mignons ça vous énervé, passez votre chemin.

Intérêt

93%
AVIS

AVIS

test

C'est toujours un événement lorsque les univers made in Marvel servent de support à un jeu vidéo. La preuve en images.

PLAYSTATION

L'avenir semble toutefois assuré. Super-Heroes connaît pour cette malencontreuse, un développement envoûtant et sans précédent. Mais il faut faire face à de plus en plus d'attaques dans un monde où les jeux de rôle évoluent. Il faut faire évoluer ses idées, se démarquer des autres, et inventer de nouveaux jeux de l'ordre de l'heroic fantasy, avec des éléments de science-fiction ou de science-fiction avec des éléments de l'heroic fantasy.

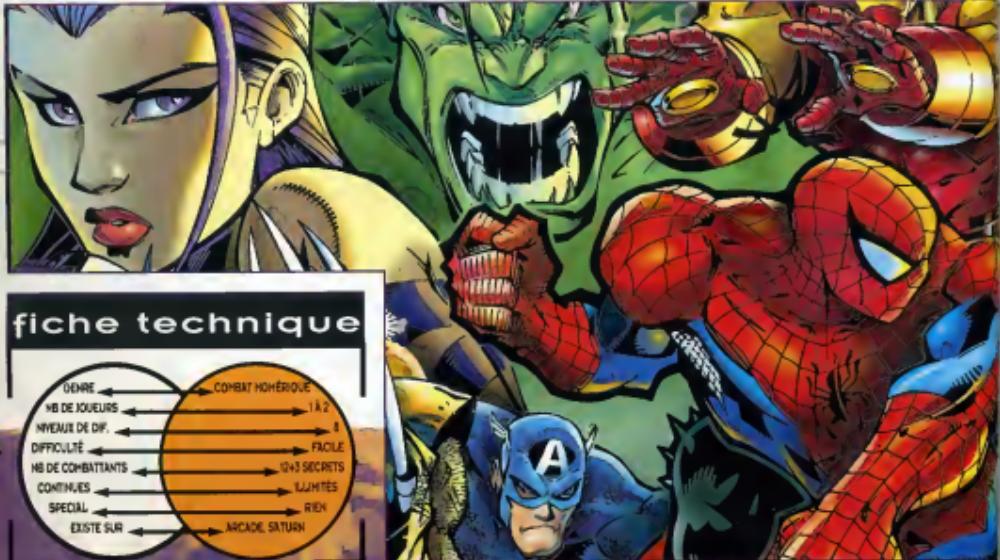


échec, il y a des moyens possibles. Par exemple, les sites de plateformes fermées ou ouvertes, des sites qui leur ont fait un pari à la place d'autant. Imaginez, 100 millions de sites, une valeur de 100 milliards et 100 millions de visiteurs par mois. C'est de la « hyper » IT. Mais comment ça va évoluer ? L'application de Student Areas, avec les fonctionnalités qu'il offre, que ce soit une intégration sans faille facile, ou bien les nouvelles fonctionnalités de communication entre étudiants, ou encore les meilleures zones sociales. Le monde existe. Le point est de savoir si l'on sait s'en servir à bon escient. Les deux dernières années, nous avons travaillé avec nos partenaires sur les plateformes ouvertes. Cela nous a vraiment permis de développer notre offre de plateformes ouvertes, tout en étant capable de proposer des fonctionnalités très spécifiques. Ainsi, nous avons pu créer des plateformes pour les universités, pour les entreprises, pour les associations, etc. Nous sommes capables d'offrir des solutions personnalisées.

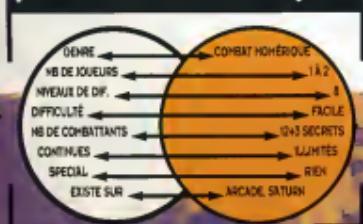


Hulk contre le Fléau : un match de super-poids lourds.

Marvel Super Heroes



fiche technique





Shuma-Gorath est une créature bimaculée et multiforme qui peut se créer toutes sortes d'appendices.



Comme dans le comic, Spider-Man est un personnage très rapide et qui ne manque pas d'humour dans ses attaques.

Dans la famille Marvel...

Iron Man :

Couvert d'ocres de la tête aux pieds, le très riche Tony Stark a donc décidé de se doter d'une armure de métal pour avoir la classe sans être inquiété par son physique disgracieux.



Captain America :
Défenseur de l'Amérique profonde, il lutte avec les couleurs de son pays imprimées sur le torse, afin que les citoyens du monde puissent continuer à manger des navets à la tête.

Spider-Man :
L'homme araignée est un personnage joyeux qui peut se prévaloir de caractéristiques pas du tout arachnides : lire de l'hygiène, soupesse féline, force herculeenne, bref, rien d'insectoïde, sauf pourtant, il s'ochume !



Psylocke :
Jeune vierge effrénée britannique, Psylocke est passée par Paris il y a quelques années. Depuis, habituée à la survie en milieu urbain, elle a changé de look.



Wolverine :
Grand amateur de Freddy Kruegger, Logan, c'est-à-dire Wolverine, c'est-à-dire Sean, s'était juré d'être les Griffes de la Nuit du bien. D'où la nécessité d'avoir un costume jaune fluo pour ne pas se faire écraser sur la route.

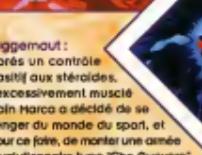


Psylocke, ninja de choc et de charme, se téléporte un peu partout pour vous surprendre !

Hulk :
Jeune gosse bien sous tout rapport, Hulk est vite devenu la vedette des night club avec son fameux numéro du "je croque mes jingues". John Travolta chercherait à connaître la recette.



Juggernaut :
Après un contrôle positif aux stéroïdes, l'excessive musculation Cain Marko a décidé de se venger du monde du sport, et pour ce faire, de monter une armée révolutionnaire type "Che Guevara".



Shuma-Gorath :
Craissement improbable entre une pluie et Candy (voir l'ast), Shuma-Gorath était il n'y a pas si longtemps encore la mascotte d'une émission pour enfants sur TF1.



Magneto :
Le maître du magnétisme, longtemps number one des technologies de pointe, a depuis peu été supplanté par un nouveau concurrent aux dents longues : Magneto-optique.

BladeEarth :
Grand maître des ténèbres, BladeEarth reste un fan de la tenue très "Corbeau" des années 80. Tout de noir vêtu, il décide de partir en quête du pouvoir absolu afin d'imposer au monde libre l'écoute des albums ringards de Kiss et autres Venom.



Une prouesse en 2D pour la PlayStation!

Le meilleur du magnétisme a des attaques puissantes, mais des déplacements un peu trop lents.



Thanos est un dernier boss pas très convaincant. Il n'opposera que peu de résistance.



Blackheart n'y va pas par quatre chemins lorsqu'il s'agit de se débarrasser d'un adversaire : il déclenche un armageddon.



Le bouclier de Captain America est une arme redoutable.



Serval est un personnage qui plaira beaucoup aux débutants, par sa sauvagerie et sa manière de se jeter à corps perdu dans la bataille.

NOTES

technique

Voilà de la 2D qu'elle est bien réalisée, pour de la PlayStation !

17

16

18

16

17

16

+

-

Intérêt

esthétique

C'est les comics, alors si vous n'aimez pas les gros muscles dans du dessin coupé court, passez votre chemin !

animation

Sous être en couteau, les perso's n'en sont pas moins souples et leurs mouvements très coulés

maniableté

Pas évidente à prendre en main au commencement, elle devient par la suite irréprochable. Hâte attention, il va falloir pratiquer !

sons

Musiques plus ou moins d'ascenseur tout dépend des endroits où se déroulent les combats. Les sons, eux, ne manquent pas de pêche.

durée de vie

Une fois fini dans tous les sens, on jouera avec des parties assez souvent grâce aux gènes magiques qui offrent un plus dans ce style de jeu.

plus

Un jeu aux super délires visuels. Hulk et Spiderman ne sont pas importants qui !

moins

Des temps de chargement un peu longs. Peu de perso's finalement.

91%

AVIS



Un jeu de cette trempe est trop lorrain sur PlayStation pour être ignora... ! Bien sûr, les nouveaux venus et autres blasés diront "Ah ouï, mais c'est de la 2D". Tant pis pour eux, ils vont passer à côté

d'un monument de fun et de joieulte. Un achat recommandé aux fans de comics, et de combat en général.



Marvel Super Heroes est certainement le jeu de baston 2D le plus fun de la PlayStation. Les coups sont vraiment impressionnantes et les possibilités de combats bien plus longues qu'il n'y paraît. Un jeu à la fois

technique et bavard, avec en prime des personnages particulièrement originaux et charismatiques qui nous changent des sempiternels Ken et Ryu. Excellent.

Recevez les nouveautés Gratuitement* chez vous !

Des centaines
de titres
disponibles



- 1 Connectez-vous sur Minitel 36 17 MEGAHIT puis connexion fin.
- 2 Tapez vos coordonnées.
- 3 Faites votre choix.
- 4 Nous vous l'envoyons chez vous.
- 5 Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

Accès direct sur Minitel

36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

* Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varié suivant le produit commandé (6,57 F/min). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-17 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles qui nous concernent. Photo non contractuelle. Kikoo Production, © Kikoo Production.

A stylized logo consisting of the word "test" in a blue, orange, and green font, enclosed within a circular blue swoosh.

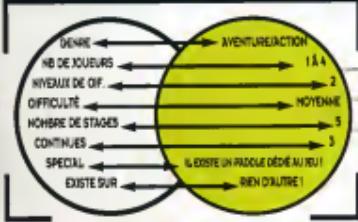
Nouvelle console, nouveau jeu. Bomberman 64 priviliege désormais l'aventure à l'arcade-réflexion, et du coup change radicalement de concept.

NINTENDO 64



8

fiche technique



Il va falloir ruser avant d'atteindre cet endroit du réseau !



Placez-vous
sur cette case
luminescente
pour désacti-
ver l'un des
champs de
forces



00001284



Un mode Battle plus bourrin nécessitant moins de réflexion



NOTES



technique

Le soft jouit d'un excellent rendu 3D, fluide et estroït.

16

esthétique

Les couleurs utilisent des teintes pastel qui flotent les yeux.

17

animation

Le scrolling est adrotable même si votre tentacule manque d'animations passées.

16

maniabilité

La prise en main est fort agréable grâce aux deux boutons de commandes.

17

sons

Un petit tour musical allant de la techno à la jungle. L'ambiance reste cependant bon enfant.

15

durée de vie

Si vous connaissez toutes les ficelles du mode Aventure, vous serez bientôt耗子, le mode Battle vous tiendra en haleine.

16

plus

Une réalisation sympa.
Un mode Aventure original.

+

moins

Un mode Battle décevant en comparaison des anciens épisodes.
Un Bomberman plus bourrin.

-

Intérêt

85%

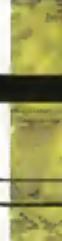
Le mode Battle

Ce mode de jeu vous permettra de vous éclater jusqu'à quatre joueurs simultanément, dans six aires de combat constituées de plusieurs niveaux de profondeur. On est loin du rythme des parties endiablées des anciens Bomberman à cause du manque de tactique pour piéger ses adversaires...



AVIS

Techniquement très abouti, Bomberman 64 est donc un jeu qui se détache de l'esprit de ses précédents épisodes réalisés en 2D par son côté aventure. Les fans risquent d'être déçus par la pauvreté du mode multijoueur. Quant aux autres... ils verront par eux-mêmes !



Ne s'agira-t-il pas là d'un jeu qui ne compte vendre que sur sa réputation? Il est vrai qu'un Bomberman N64, en attendant la version PlayStation le mois prochain, ça promet. Pourtant, avec un mode Quest

sympa sans plus et un mode multijoueur vraiment trop arcade (impossible d'élaborer de véritables tactiques), ce Bomberman là décroît. Dommage.

AVIS

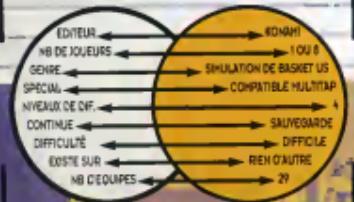
Pour fêter ce début d'année 98, Konami revient avec une nouvelle simulation de basket Ricain en évitant adroitelement le piège de la réactualisation et les foudres des critiques !

PLAYSTATION
N

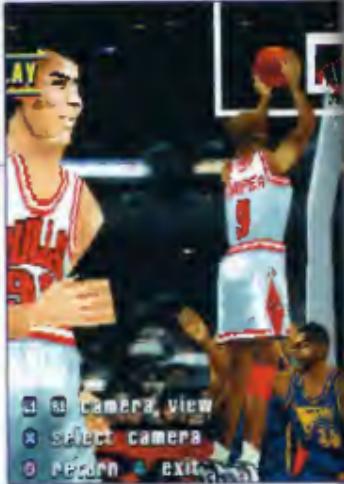
Le jeu est malin, qui lui l'aurait cru ? En effet dans "NBA Pro 98", Konami a délibérément suivi une approche originale pour donner une seconde classe à cette simulation de basket. Mais si l'effort n'est pas évident (plus de 100 000 heures), Konami n'a clairement pas été tout à fait convaincu par cette approche. C'est pourquoi nous allons vous raconter tout ce qui concerne les deux dernières versions du jeu, sans pour autant faire de comparaison avec les deux dernières versions de la simulation officielle de la NBA. Pour cela, nous devons nous concentrer sur les deux dernières versions de la simulation officielle de la NBA, qui sont "NBA Live 97" et "NBA Live 98". Les deux versions de la simulation officielle de la NBA sont très différentes. La première version de la simulation officielle de la NBA est "NBA Live 97", qui a été créée par Electronic Arts. La deuxième version de la simulation officielle de la NBA est "NBA Live 98", qui a été créée par EA Sports. Les deux versions de la simulation officielle de la NBA sont très différentes. La première version de la simulation officielle de la NBA est "NBA Live 97", qui a été créée par Electronic Arts. La deuxième version de la simulation officielle de la NBA est "NBA Live 98", qui a été créée par EA Sports.



fiche technique



NBA PRO 98



Le comparatif

NBA Pro 98 contre NBA Live 98

Groups ! Le choix est vraiment difficile. Ces deux produits jouissent d'une réalisation et d'un gameplay exempts de tout reproche. Hors il faut bien en choisir un car on n'a pas forcément l'argent du poche de Jordan... Pour moi, c'est NBA Live 98 qui l'emporte. D'une touffe de cheveux, pour l'étendue de ses choix tactiques, de ses mouvements offensifs et pour son ambiance globalement plus dynamique.



Un troisième volet qui mise sur le réalisme et la tactique



Je crée donc je suis

On retrouve dans NBA Pro 98 le mode Player Edit qui permet de créer un joueur de toute pièce en répartissant (comme le veut la coutume) des points dans 16 compétences différentes. Ici, aucune limite n'est imposée. Il est parfaitement possible d'attribuer 100 points à toutes les caractéristiques... Essayez quand même de jouer le jeu. Vous pourrez également modifier la taille, le poids et le visage de votre "créature". Les choix sont toutefois moins larges et moins déroutants que ceux offerts par NBA Live 98.



NOTES

technique

Un scrolling fluide, une bonne Hotkey Cap, une et des zones souples et cynégétiques. Pas de rebondissement. Un très bon comparatif.

16

esthétique

C'est beau, même si la modélisation des joueurs est un peu inférieure à celle de NBA Live 98 d'EA. Mais juste un peu ?!

16

animation

Tous les mouvements de vos joueurs sont crédibles et vérité. On regrette cependant le manque de variété des dunks.

17

maniabilité

Tout est ici très intuitif. Les joueurs répondent au quart de leur. Mais attention, le jeu est vraiment difficile.

17

sons

Le commentateur est trop discret et le public un peu peu. On aurait souhaité une ambiance plus NBA.

14

durée de vie

Contre le CPU, les moins patients d'entre-vous risquent de se décourager tant la difficulté est prononcée.

16

plus

La réalisation. Moins arcade plus simulation.

+

moins

Pas de bouleversement technologique. Des dunks stéréotypés.

-

Intérêt

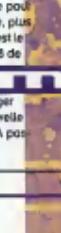
90%

AVIS



Depuis trois saisons, Konami est fidèle ou poste pour son NBA de l'année en cours. Plus technique, plus mûre et surtout plus difficile. NBA Pro 98 est le jeu de basket du moment, avec NBA Live 98 de

EA Sports. Contreirement à Willow, j'ai un léger penchant pour celui de Konami. Hors, la nouvelle mouture tient une fois de plus ses promesses. À passer pour dunker en beauté !



Konami reste fidèle à sa réputation. NBA Pro 98 est une simulation difficile, prenante et parfaitement réalisée, qui surclasse sans aucun doute les précédentes versions par son réalisme et la subtilité de

son jeu. Pourtant, je ne peux m'empêcher de lui préférer NBA Live 98 d'Electronic Arts, qui offre un petit peu plus de fun. Un très bon choix malgré tout.

AVIS

Au même titre que Steep Slope Sliders, NBA Action 98 est, dans un registre tout autre, une excellente surprise. Le début d'année 98 sera sport sur Saturn !

SATURN

Interaction with students is also an important part of my professional development. On numerous occasions, I have featured students from Thailand who have come to study at St. John's University. Their names are now well-known in the community. Dr. Chonlakit Jitphakdee was born in Thailand in 1968. He graduated from the Faculty of Medicine at Mahidol University in Bangkok in 1993. After working as a medical intern in Thailand, he came to the United States in 1995 to do his residency in internal medicine at the Mayo Clinic in Rochester, Minnesota. In 1998, he completed his fellowship in gastroenterology at the Mayo Clinic in Jacksonville, Florida. He is currently a staff physician at the Mayo Clinic in Jacksonville, Florida. Dr. Chonlakit Jitphakdee has been a member of the Mayo Clinic faculty since 2000. He is currently an associate professor of medicine at the Mayo Clinic in Jacksonville, Florida.



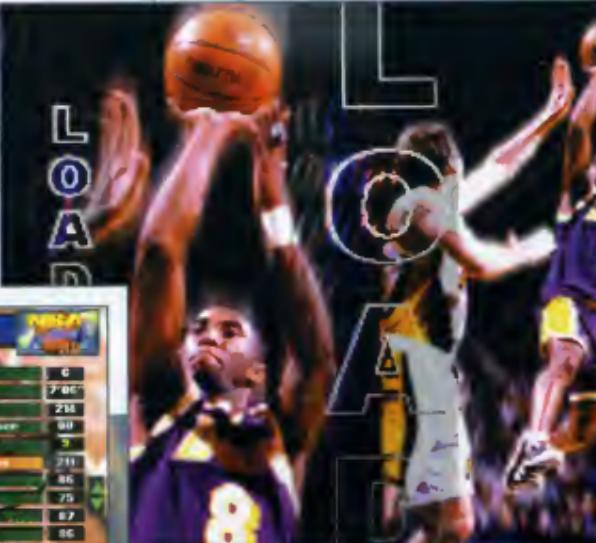
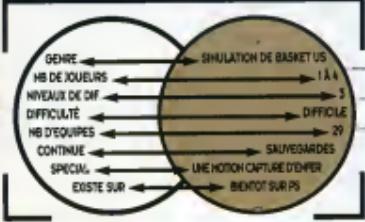
et toute sa cohorte "Destra n'koy". Mais il ne va pas si sûrement que ça. Les organisations qui sont des filières financières ou aériennes et portuaires. Non. Toute l'Europe est une véritable machine volante dans les Mots-croisés. Les dévoués du Vieux Continent ont toujours été au service de l'ordre mondial. Ainsi le nom d'Edith Cresson devient un synonyme d'irréversibilité. La révolte, cette énergie, cette énergie, chez Edith Cresson, n'est pas des derniers. En 1982, elle était déjà en lutte, face à François Mitterrand. Mais Napoléon, qui a été échappé aux idées bonnes, l'inspiration n'a pas été remplie d'espérance. Tous les mères, y compris celles qui sont présentes, dans l'âme, dans l'avenir, sont déçues. Les meilleures traductions de la terre et l'essence d'un temps, d'un temps, quel temps, quel temps de ce qui fut un plaisir et une réalisation, j'aimerais savoir si elles sont dans l'avenir ou dans l'oubli.

A basketball player in a white jersey and blue shorts is being attended to by medical staff on the court. The player is sitting on the floor, leaning forward, while a medical professional stands over him. Other players and officials are visible in the background.

Il peut utiliser la touche K pour pouvoir de se déplacer en crabe et de reculer devant l'adversaire pour protéger son ballon.

NBA ACTION 90

fiche technique



PLAYER BUILDER

Environnement
et développement

Position	C
Bright	7'0"
Weight	218
Jersey Number	90
Age	23
Experience	3
PTS	211
Assists	86
Rebounds	75
Shooting	87
Free Throw	86

Rookie !



Pour vous aider à trouver le bon timing pour les tirs sautés et à utiliser le procédé d'assistance (un ou deux si vous préférez) ou les feintes de corps, les développeurs ont pensé à intégrer un mode d'entraînement un peu austère mais sympathique. Rien ne vous empêche de transformer ce mode en concours de dunks.



La touche A sert à déclencher des feintes de corps impressionnantes.

Une Motion

Capture hallucinante

de naturel

Un dunker sachant dunker



Dans NBA Action 96, les dunks sont monstrueux. Il en existe près d'une bonne vingtaine. Pour les découvrir c'est simple, à chaque endroit de la raquette correspond un dunk spécifique. Il vous suffit de presser le bouton A devant le panier ou sur le côté par exemple pour assister à un geste technique différent. Ce n'est en tout cas jamais aléatoire et ça permet d'éviter les actes stéréotypés. Ce système fut utilisé il y a très longtemps dans les premiers NBA Live sur Megadrive, puis bizarrement abandonné par EA. Une excellente reprise !

Action Replay



NOTES

technique

Cette note vous essentiellement pour la Motion Capture. Une intelligence artificielle honnête.

15

11

18

17

14

16

+

-

esthétique

Les textures manquent de finesse et les gros plans lors des relances font peine à voir, infographie austère.

animation

Les animations des joueurs retrouvent la lueur des graphismes. La Motion Capture est vraiment magnifique.

maniabilité

Pas de liberté de ce côté là. Tout réagit instantanément. Les pas en crabe deviennent juste un peu de perte.

sons

Des commentaires efficaces et des musiques too funy. Rien à signaler.

durée de vie

Un jeu de basket américain complet, fin et relativement technique. L'animation ne risque pas de vous dégoûter du jeu.

plus

Des mouvements d'une beauté incroyable. Un jeu plutôt technique.

moins

Pouah ! C'est pas bœuf ! La tentation relative des arachides.

Intérêt

88%

AVIS



He cherchez pas plus loin le meilleur jeu de basket de la Saturn ! Même s'il ne patte pas de ligne, on y trouve les meilleures animations du moment. Les matches sont palpitants.

avec un nombre quasi infini de dunks, et le mapping est vraiment réussi. Dommage cependant que la vitesse de défilement soit trop faible. On a frôlé le jeu de l'année sur Saturn !



Et voilà, encore un bon jeu sur Saturn ce mois-ci, alors que la console est en train de se mourir. C'est vraiment bizarre la vie des jeux, non ? Quelqu'un en soit, NBA Action 96 est le meilleur titre du genre sur cette

bécone. Une fois de plus, la vérité n'est pas dans le pavage mais dans le gommeauc. Heureusement, si Basket Hebdo est votre bible, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

AVIS

Après Electronic Arts, c'est au tour d'Acclaim de nous surprendre. Son NFL Quarterback 98 est une petite bombe. Normal, il a été programmé par les papas de Turok !

NINTENDO 64

8

Beaucoup de personnes se déclarent «vegan», mais ce n'est pas une garantie d'absence de cruauté animale. Pas toutefois dans le cas de Veganuary, qui a été fondé par le végétalien et militant animaliste Matt Johnson, qui a 10 ans de expérience en tant qu'activiste pour les animaux. Cela signifie que les produits N° 1 brevetés sont tous certifiés sans cruauté animale. Il faut faire attention cependant à la fois d'origine, car cette certification n'affecte pas nécessairement les ingrédients. Par exemple, si un produit contient de la farine de céréales, cela peut être faite à partir de céréales qui ont été maltraitées, avec l'application de méthyles ou d'acrylamide, ou d'additifs chimiques tels que l'acrylate de sodium. De plus, il convient de savoir à quelle heure l'animal a été tué. Ainsi, si un produit contient de la viande de bœuf, il est préférable qu'il soit issu d'un élevage biologique, où les bœufs sont élevés et tués à l'abattoir à leur rythme, au lieu d'être tués à l'abattoir à l'âge de 18 mois. La Veganuary propose également des options pour les personnes qui ne sont pas totalement végétariennes, mais qui veulent réduire leur impact sur l'environnement. Elle encourage les personnes à faire des choix éthiques et responsables dans leur consommation quotidienne, tout en continuant à manger des aliments sains et nutritifs.

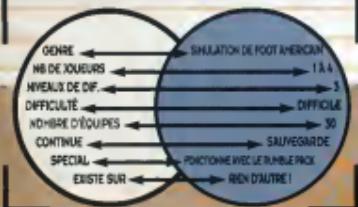
Les possibilités d'attaque sont multiples. A vous de faire le bon choix.



NFL Quarterback Club '98



fiche technique



Après un touchdown, vous devrez conclure par un "punt" (un essai), une course ou une passe afin de marquer des points supplémentaires.

Le coin des intellos

Les apparences sont trompeuses. Le foot US est certainement l'un des sports les plus tactiques avec le basket et le hockey. NFL OBC 96 intègre la totalité des formations et des stratégies offensives et défensives du moment. Ne vous découragez pas, les schémas sont parfaitement lisibles. Une fois familiarisé, il vous sera possible de tromper l'adversaire de plusieurs façons : soit en inversant les schémas soit en déclenchant une "Audible", qui est en fait un changement brusque de tactique juste avant l'envoi du ballon au quarterback. Les possibilités sont immenses.



Une simulation de football américain exceptionnelle !



ROTATE
COUNTER
ZOOM IN
TILT DOWN
TILT UP
ZOOM OUT
ROTATE CLOCK
LOWER
MODE EXIT

Ne cherchez pas plus loin la meilleure simulation du monde de foot américain ! NFL OBC 96 est en effet une petite merveille de technique, de joieuse et de réalisme. En autre, il est aussi complet que

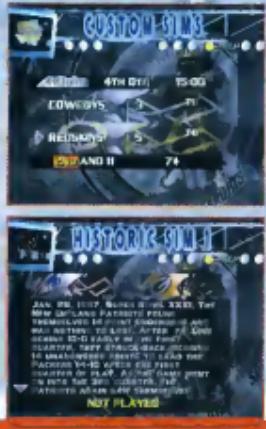
l'annuaire en termes de statistiques et autres options sympathiques. Certes, il faut aimer ce sport, mais sa réalisation impréachable pourra bien faire acheter nombre de "bleus" dans le domino. A posséder !



Il est possible de prendre appui sur vos épauleurs pour finir le passage.

Refaites l'histoire !

Comme ISS 64, NFL OBC 96 propose un système de scénarios. Il s'agit des moments forts de la NFL avec des mises en situation plus ou moins favorables pour votre équipe. Il en existe pas moins de 50 ! Et au cas où vous vous lasseriez, Iguana a pensé à implémenter un mode "Custom" qui permet de créer ses propres scénarios. Une option en or pour tous ceux qui ont suivi la saison sur Canal+ ou sur le câble !



Une pression sur la gachette affiche les possibilités de passe.

NOTES



technique

Pas de ralentissements, une HDTV. Capture d'excellente facture des graphismes en Hi-Res, une UI au top niveau et des zooms fluides.

esthétique

Aucun effet de brouillard et des joueurs vraiment texturés et modélisés. Le mapping du terrain est magnifique.

animation

Tous les mouvements de vos joueurs sont variés et réalistes, sans oublier toutefois le niveau d'ISS 64. Fluidité assurée.

manierabilité

Au début, on simile un peu les phénomènes, mais dès lors les commandes enregistrées, c'est le pied ! Intégral.

sons

Une bonne ambiance de stade, un commentateur boyard et des bruitages violents comme on aime.

durée de vie

32 équipes, 50 scénarios, une certaine de séances tactiques, la durée de vie semble infinie.

plus

La réalisation, la maniabilité et tout le reste. 50 scénarios historiques.

moins

On se note dans les options. Les préjugés vis-à-vis du sport.

Intérêt

93%

Simply the best. NFL OBC 96 est à la simulation de foot rien que ce que NHL est à la simulation de hockey, et là, tout est dit. Les bons jeux N64 sont rares et le soft

d'Acclaim fait partie de ceux qui vous donnent envie d'acheter une N64. C'est le moment d'apprendre àaimer autre chose que le foot européen ou le basket. les goûts !

AVIS



razom

L'annuaire en termes de statistiques et autres options sympathiques. Certes, il faut aimer ce sport, mais sa réalisation impréachable pourra bien faire acheter nombre de "bleus" dans le domino. A posséder !



wlow

d'Acclaim fait partie de ceux qui vous donnent envie d'acheter une N64. C'est le moment d'apprendre àaimer autre chose que le foot européen ou le basket. les goûts !

AVIS

Ô Dieu des Dieux ! Le vent du désert semble avoir émoussé vos sens de bourgeois. Car, n'oubliez pas ce que le Seigneur a révélé au monde : à Tennis Arena tu joueras... ou bien tu périsras dans la Géhenne ! Gulp et re-gulp !

SATURN

commandes de la ligne et 2 minutes le 2ème pour stationner dans les deux dernières lignes de la ligne 1. La ligne 1 est la plus longue ligne de métro de Paris.

Israël. Trois pôles sont identifiés dans cette périodicité : le pôle nord (Hollie), le pôle sud (Gérald) et le pôle est (Yves). Ces trois pôles sont tous trois liés à l'écriture, à l'écrit et à l'écriture. Yves est dans un état de transition entre l'écrit et l'écriture, il est toujours en mouvement dans cette zone du jeu. C'est aussi une caractéristique de Yves, qu'il écrive ou non, il écrit toujours. Le pôle sud (Gérald) est dans la "écriture", mais pas dans la "écriture". Il écrit toujours, mais pas dans la "écriture". Le pôle nord (Hollie) est dans la "écriture", mais pas dans la "écriture".

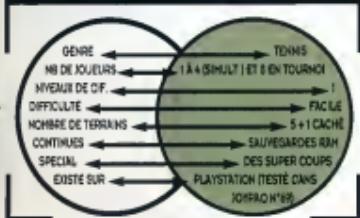


10 joueurs en tout, dont 2 caches que nous vous nedim n'entra dans la partie astuces ! Ou alors faire "Haut Bas Gauche Droite Start" sur l'écran Smart Phone du début.

Tennis arena



fiche technique



Ne vous fiez surtout pas à l'aspect imposant de ce Sumotori. Il est en réalité très souple et très puissant.



Et voilà le coup spécial !
Au bout de sept changées une châle va appartenir aux pieds du joueur.
C'est signe que vous pourrez faire un coup spécial. Une praline quoi. Le coup est généralement rapide et souvent imprévisible.

NOTES

technique

La鸿莲 Capture est une grande réussite, malgré quelques mouvements qui ont du mal à "évoluer".

17

esthétique

Il n'y a rien de sensationnel à ce niveau, mais les terrains et les joueurs sont agréables à l'œil.

15

animation

Rien de meilleur ne fut vu depuis belle lurette. Et en plus c'est jouable ! Que demande la population ?

16

maniabilité

Personnellement, je le trouve un peu meilleur que sur PlayStation. D'un demi-point dirons-nous. Bref c'est excellent.

17

sons

Comme toujours sur Saturn (hors les CHIPS sonores), les sons s'avèrent meilleurs qu'à l'italo, manœuvrages du public et voix incluses.

16

durée de vie

Le mode tournoi vous permet de jouer un bon bout de temps à plusieurs, et d'ici à ce que la relève arrive...

17

plus

Des animations subtiles, jouable comme jamais sur une 32 bits.

+

moins

Des vétustés assez "bizarres". Un seul véritable défaut...

-

Intérêt

94%



Des plongeons dignes d'un Greg Louganis en forme olympique.



Enfin
un tennis
jouable, fun...
et sur Saturn



Sur le tableau, le léger tangage n'a pas d'incidence sur le jeu. En revanche, l'étoile au sol en a une. Elle permet de libérer le moment voulu un coup spécial !



Les mouvements des joueurs sont d'un réalisme à toute épreuve !



AVIS



Il aura fallu attendre une bonne éternité pour que voilà enfin le jour un tennis digne de ce nom. Les fans autant que les néophytes, de surcroît possesseurs d'une Saturn, n'en croient pas leurs yeux globuleux. Tennis Arena est fun, jouable, et surtout très réaliste. Indispensable, un point c'est tout !



Cette version Saturn n'a rien à envier à son homologue PlayStation. C'est divinement crû, parfaitement jouable et les possibilités de jeu sont vraiment très larges. Comme quoi, si l'on s'en donne vraiment les moyens, il est encore possible de programmer d'excellents jeux sur cette machine. Un jeu fun et technique qui ne mérite qu'une chose, figurer dans votre logithèque Saturn coûte que coûte.

AVIS

Plus besoin d'attendre le très hypothétique Dungeon Keeper pour jouer les méchants : pièges, plages et sbires maléfiques, Devil's Deception vous offre la cruauté clés en main.

PLAYSTATION

Dans Devil's Deception, vous êtes le fils d'un roi, jouez à l'ordre de détruire son plateau. Comme dans tous les jeux de rôle tactiques, il faut faire face à des ennemis, mais dans ce jeu, il n'y a pas de héros. Vous devrez recruter des troupes, éliminer vos ennemis et faire croire que vous êtes un véritable héros. Vous devrez également faire face à des monstres et des créatures maléfiques qui essaieront de vous empêcher de réaliser votre objectif. Devil's Deception est un jeu de rôle tactique qui nécessite une bonne stratégie et une bonne gestion des ressources. Il vous permettra de créer des stratégies originales et de gérer vos troupes avec succès. Vous devrez faire face à des défis difficiles, mais aussi à des moments de plaisir et de divertissement. Alors, si vous recherchez un jeu de rôle tactique original et passionnant, alors Devil's Deception est sûrement fait pour vous !



crochets, pièges et autres gadgets pour détruire tout et à tout moment. Si le successeur du château, l'assassin, charge frénétiquement pour mourir, un coup de sa machine à voler peut être assez efficace. Si vous aimez l'ordre des choses, alors il y a toujours moyen de faire des choses de manière plus conventionnelle. Vous pouvez également utiliser les armes de base, telles que l'épée ou l'arc, pour faire face aux monstres. Les armes sont assez puissantes, mais elles peuvent également être utilisées pour faire des dégâts à vos propres troupes. Il existe également des armes magiques, comme la lance ou la hache magique. Devil's Deception propose également de nombreux objets utiles, tels que les baumes et les potions, qui peuvent aider à soigner les blessures ou à renforcer les armes. Ces objets sont également utilisables pour faire des dégâts à vos ennemis. Le jeu propose également de nombreux niveaux de difficulté, de la facile à la très difficile, pour que tous les joueurs puissent trouver leur niveau de jeu idéal.

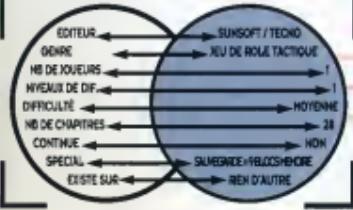


**Création réussie
RedDragon**

Le dragon rouge vient grossir le rang de vos troupes. Cool...

Devil's Deception

fiche technique



Satan le maléfique pétrifié attend sa résurrection.



Même les monstres voient leur puissance augmenter de niveau. Ici, le super loup-garou

NOTES



technique

La 3D est claire, avec des textures simples. Bien d'extraordinaire mais ça flétrit la route.

esthétique

Peu d'originalité : des meubles, des pièces plus ou moins vides, des personnages stylisés...

animation

Vous vous déplacez dans votre château avec fluidité. Les ralentissements sont rares.

maniabilité

Il faut se faire au système des pièges, anticiper les mouvements des adversaires... Ce n'est pas trop dur.

sons

Certaines musiques sont très sympas, avec des choeurs, un petit côté mystique...

durée de vie
Les 28 chapitres peuvent être terminés assez rapidement. Mais on peut reconnaître l'étonnant de nouvelles tactiques

plus

Un jeu très prenant et original. Pour une fois qu'on joue les méchants...

moins

Les situations sont peu variées. On a tendance à faire souvent la même chose.

Intérêt

83%

**De retour
dans le monde
des vivants, vous faites
régner
la terreur**



Erius
Swordsman

Vit.	35	Puiss.	4
Trait		Map.	
Agil.	7		
Def.	7		
Esp.	4		
Sage	4		

Excellent épisode
qui est aussi le
frère jumeau de Fiana.



La Volt Cage
est le piège le
plus redoutable du jeu.
Faites vos
adversaires
avant de les
enfermer
dans cette
cage dorée.



AVIS



Devil's Deception est un jeu qui vous surprend pour son originalité. Jamais encore on n'avait vu un titre de ce genre sur console. Très prenant, le jeu vous scotche des heures, alors que les morts se succèdent et que vous pouvez grandir toujours un peu plus. Les situations deviennent méritantes d'être un peu plus variées, c'est vrai, mais l'expérience que vous propose Devil's Deception mérite vraiment d'être vécue. À voir.



Enfin un clone de Dungeon Keeper sur console qui a le mérite d'être bien fourré et amusant. En effet, c'est avec un certain sadisme que nous embrassons les emmêle-mains (ninja et compagnie...) de notre auguste château via l'installation de pièges mortels anti-coffard géant. Et c'est tant pis pour les Intrus, qui en prennent tous "pour un dollar". Un bon moment de morts-prémedité donc...

AVIS

A mi-chemin entre jeu de course et shoot them up, Auto Destruction ne fait pas dans la finesse délicate. Le genre de jeu idéal pour se libérer après une journée passée dans les embouteillages...

A

ut-être que je suis un peu grand pour ce jeu, mais il est simple d'accès et amusé immédiatement. Pas trop difficile, il permet même aux joueurs moins expérimentés de réaliser quelques jolis coups. C'est, il faut bien le dire.

Auto Destruct se résume à ça. Vous allez rouler dans la ville, vous renversez des voitures et tirer des tirs vers l'avant. Les projectiles qui vous entourent et résistent aux impacts affaiblissent l'essence d'une voiture à l'autre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'essence. Vous pouvez alors échapper à l'ennemi en faisant un tour ou en décollant pour gagner un peu de temps. Même si l'interface est un peu pénible, on peut tirer le mieux qu'on peut. L'ambiance "You look cool" est assez drôle, mais dans le fond, le jeu se rend plutôt banal. Ce n'est pas un jeu très intéressant pour moi, mais c'est sans doute une question de goût.



PlayStation

Ensuite, Auto Destruct n'est pas exempt d'erreurs, mais il est néanmoins très sympa. Vous inversez les éléments du décor et il y a des murs à démolir, mais on se demande si quelqu'un sortira de là avec un sourire au jeu. Si ce n'est pas chose minime, par contre, le jeu devient rapidement lourd. Il faut insister sur les flèches de direction et sur le bouton de feu pour faire fonctionner certains objets. Les déplacements sont également très lents. Par contre, le tir, autre véritable point fort des sensations vraiment violentes. On peut aussi tirer dans les murs et les éclabousser, mais c'est dérisoire. Le jeu est également, dans toute l'ambiance assez convaincante, mais, malgré tout, il faut faire face à de gros problèmes. Un peu comme si l'ami Konyk avait été tué, malgré l'absurdité.

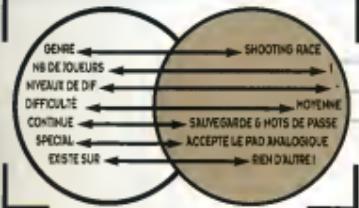
PLAYSTATION



Parfois, même la police est à la saute de Lazarus. On ne peut faire confiance à personne.

Auto Destruct

fiche technique



Quand on
Mérite de
Bla bla



Vous avez un malaise

Points de vue

Auto Destruct
vous propose quatre
vues complètement
différentes et très complémentaires. La vue intérieure, la
vue arrière, celle de trois quart haut et la stéréoscopique.
À vous de choisir celle qui vous convient le mieux.



Missiles.

Catholico vous aide
beaucoup au début. Il
vous indique où aller,
où se cache l'ennemi.

Lazers mines : finis les embouteillages !



Vengeance

Le scénario d'Auto Destruct est tout ce qu'il y a de plus basique. L'intro vous montre en effet Lazarus, le méchant du jeu, en train de mettre la ville à feu et à sang. Parmi les victimes : votre famille. Véritable as du volant, vous vous portez alors volontaire pour essayer le nouvel engin ultra sophistiqué mis au point par le gouvernement, une espèce de K2000, armé du pot d'échappement jusqu'au pare-chocs...



15

15

17

17

15

13

+

-

Intérêt

NOTES



technique

Rien d'extraordinaire. Cependant, on sent à de nombreux détails que ça n'a pas été bâclé.

esthétique

L'ambiance jungle urbaine fonctionne vraiment très bien. Il faut certes croire les immeubles et le bitume.

animation

La sensation de vitesse est excellente, sans ralentissements. Une fluidité remarquable.

maniableté

Dérapages, demi-tours, accélération, freinage... Vos talents de pilote vont pouvoir pleinement s'exprimer.

sons

Les bruits d'explosion, les missiles qui volent vers l'ennemi... Tout cela cartonne. Musiques sympas mais répétitives.

durée de vie

Le but de chaque mission est différent, mais on fait néanmoins un peu toujours la même chose : on blase.

plus

Un jeu simple et intuitif.
Ça blase grave !

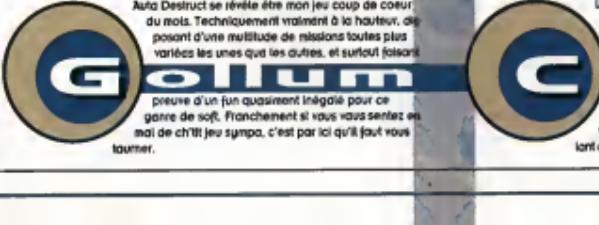
moins

Lassant.
Pas de jeu à deux.

86%

AVIS

Golium
peuvre d'un jeu quasiment inégalé pour ce genre de soft. Franchement si vous vous sentez en mal de ch'tit jeu sympa, c'est par ici qu'il faut vous tourner.



Chris
Ici de créer de véritables petits spectacles pyrotechniques. Dans les moments les plus chauds, rien n'est plus visible que les explosions à l'écran. Un jeu sympa et défoncé qui n'a qu'une prétention : divertir. Pas réussi !



Décembre et janvier auront été les mois de la revanche pour Electronic Arts. L'éditeur finit en beauté sa saison sportive avec un jeu de hockey magistral. Respect.

PLAYSTATION

Le jeu de hockey n'a rien d'autre que froid. NHL 96 offre tout ce qu'il faut pour un sport physique et lucide, remanié par le réalisme. NHL Breakaway offre des détails techniques et humains sans égale dans la catégorie. Deux fois moins ayant été joué que les deux derniers titres, le deuxième jeu de la saison est arrivé, la compétition au deuxième de Montréal, éliminée, éliminée, vaincu par Roncesvalles et éliminé, et le deuxième de l'histoire du jeu de hockey sur glace. NHL 96 offre tout ce que les deux derniers titres ont offert, mais avec une touche supplémentaire et l'humour du hockey canadien. Dans ce jeu, il n'y a pas de malice, mais de plaisir pour tous. NHL 96 offre tout ce que les deux derniers titres ont offert, mais avec une touche supplémentaire et l'humour du hockey canadien.



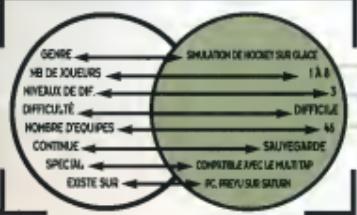
cotes. Ça demande juste un peu d'effort pour se mettre sous le bain. Les naissances sont vraiment très intenses et assez intenses incroyable. Je nous sommes 30 mètres au plus près des baleines dans les îles Malouines, notamment dans l'île aux oiseaux, et ces îles, je dirais même impressionnant. La Malouine Côte est-Atlantique c'est assez à couper le souffle. Les incroyables défilés de baleines sont avec leurs naissances de baleines non pas à la surface, perché sur la profondeur, chutes après chutes. On passe un temps étonnant les baleines qui sortent de l'eau et qui remontent à la surface en temps réel les vagues, les vagues et déferlantes mais pas les vagues de la mer mais que le déferlement du matin en Argentine. L'Argentine, également, ça reste vraiment à faire faire du commun par système considérablement les meilleures. Enfin, la pêche en cours est pour l'instant très forte dans certains endroits et je pense qu'il y a une croissance. Nous avons des courtes durées toutes sortes de baleines, mais ces dernières

Entraînez-vous au tir en mode Shootout

NHL 98



fiche technique



L'ertie autorise un jeu précis et des feintes meurtrières.



Les "mises en échec" sont violentes, les bruitages sont là pour vous le faire entendre.

CAMERA CONTROL

NHL 98



Incrroyable ! Toutes les vues sont jouables et en plus on peut jongler avec en cours de match !

La simulation ultime : fun, réaliste, maniable

Les stratégies sont modifiables en temps réel.



Le jeu intègre un système de passes déviées particulièrement assassin, qui permet de surprendre la défense adverse et de prendre à contre-pied les gardiens les plus talentueux de la NHL. Pour déclencher ce tir folles une passe à un coéquipier et appuyez sur la touche "contrôle" avant réception, il en résultera un shoot d'une puissance incroyable ! Avec un peu d'expérience ça rentre comme dans du beurre !



Fatal !

Les penalties viennent de 2 à 5 minutes selon la faute commise.

NOTES



technique

Zéro défaut. Le jeu tourne en mid-resolution, sans ralentissements et avec zoom super performant. Des bugs ? Non.

esthétique

Du niveau de RFA 98. Les hockeyeurs sont parfaitement texturenés !

animation

Les déplacements sont véloce et la Motion Capture donne envie de crocheter ses adversaires. Splendide.

maniabilité

Des commandes riches servies par une configuration de manette intelligente. On est tout de suite dans le bain.

sous

Les sons offrent des sons de dynamisme. Brûlages violents et commentaires anglais très naturels.

durée de vie

Des modes de jeu très complets, 44 équipes... Une durée de vie quasi infinie pour les fans de ce sport.

plus

Une réalisation au top.
La jouabilité, le fun et la réalisme.

moins

Des schémas tactiques complexes. Les sauvegardes prennent 6 blocs !

Intérêt

92%

Ça y est, on le tient ! NHL 98 contient tous les ingrédients de la réussite : maniabilité au poil, réalisation sans faille, intelligence artificielle réussie, et même un confort de jeu ultime avec des changements

de vue et de tactiques en temps réel pendant le jeu ! Le top en hockey, complet jusqu'à la dernière option ! Le meilleur du genre.

Difficile de ne pas noyer ce test sous un déluge de superlatifs. NHL 98 se classe parmi les meilleures simulations de sport du moment et réduit en miettes tous les autres jeux de hockey. C'est aussi un

excellent moyen de découvrir un sport original et d'une profondeur tactique surprenante. Profitez-en, ce jeu est réaliste, fun et jouit d'une maniabilité hors du commun.

AVIS



Rahan

ments de vue et de tactiques en temps réel pendant le jeu ! Le top en hockey, complet jusqu'à la dernière option ! Le meilleur du genre.



Willow

excellent moyen de découvrir un sport original et d'une profondeur tactique surprenante. Profitez-en, ce jeu est réaliste, fun et jouit d'une maniabilité hors du commun.

The logo consists of the word "test" in a stylized, colorful font (blue, green, orange) enclosed within a circular, swirling blue outline.

Steep Slope Sliders

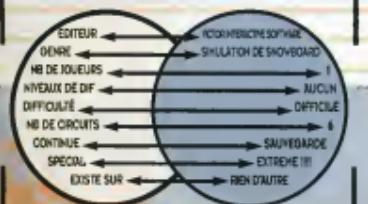
www.vectordirect.com

GENRE : SIMULATION DE SNOWBOARD

Steep Slope Sliders est une agréable surprise. Ce jeu de snowboard est tout simplement dix fois plus trippant que **Cool Boarders 2!**

SATURN

fiche technique



L'épreuve de half-pipe vous donnera l'occasion d'expérimenter des exercices de folie.



Lorsque vous réussissez un trick fatal, le CPU affiche son nom.

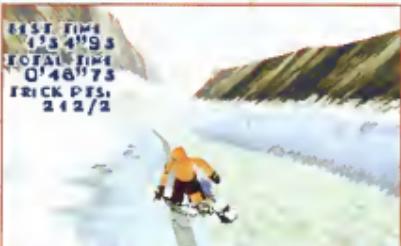
Let's make a trick !

La maniabilité de ce jeu est vraiment au top. Les commandes ont été intelligemment pensées. Un bouton pour le saut, un deuxième pour "graber" son snow et un autre pour effectuer un backflip meurtrier ! Les touches de la tranche, elles, servent aux rotations et aux dérapages. Y a vraiment pas de quoi s'emmêler les doigts. En combinant les commandes, on parvient avec un minimum d'entraînement à effectuer des tricks extrêmes !



Un jeu où

on steep, slope et slide



En mode Extreme, vous n'êtes pas obligé de suivre le tracé principal.



Alien le retour !

Si vous battez les records des quatre modes de jeu, vous pourrez avoir accès à de nouveaux snowboardeurs dont un Rosewell particulièrement doué pour les rotations, un mischad hyper-speed et un amateur de hard core rose et tatoué qui ne craint pas le froid ! Il existe 9 personnes cachées ce qui porte à treize le nombre total de personnes de jardin ! A vous de jouer ! Info de dernière minute : il existe également 4 courses cachées.



AVIS

RahaaN

differences pistes et les nombreux perso's cachés en font un must pour les fans de snow ! Pour se faire donner grave... on ne fait pas mieux en ce moment !

La Saison n'est pas morte, elle bouge encore ! La preuve : Steep Slope Sliders écrase Cool Boarders fingers in the nose ! C'est moche ? Et alors ? Les sensations de glisse et le fun sont au rendez-vous.

Willow

n'est-ce pas là l'essentiel ? Un jeu incontournable pour ceux qui ne peuvent passer un hiver sans mettre leurs softboots dans des foot-straps !

NOTES

technique

Bon moteur 3D et une Motion Capture très agréable. Un effet de brouillard obstiné masque le clipping de temps.

esthétique

Le point noir du jeu. C'est super moche. Les textures ronflent vraiment de finesse et ça pâlit au fil du temps.

animation

Les sensations de glisse sont très bien réalisées et les mouvements des snowboardeurs réalistes. Bonne mise en évidence.

maniabilité

Tes techniques, certaines figures vont demander beaucoup d'entraînement. Rien d'insurmontable cependant.

sons

Des musiques jungle sont grand intérêt mais surtout assez rythmées pour ne pas vous endormir. Bulles soées mais efficaces.

durée de vie

On regrettera l'absence d'un mode 2 joueurs. Les modes de jeu proposés sont assez intéressants pour vous retenir devant votre écran.

plus

De très bonnes sensations. C'est l'éclat !

moins

Beaucoup ! C'est laid ! Et le mode 2 joueurs ? Jamais ?

Intérêt

88%

AVIS

Tiens... La version def' de Shadow Master. Psygnosis n'a pas beaucoup communiqué sur ce titre... Bonne ou mauvaise surprise? Et bien ni l'un ni l'autre !

PLAYSTATION

9

qui l'espagnole sur le jeu, et à 2 possibles. Son résultat est alors fonction de deux facteurs : la qualité (FEQ), qui détermine l'intensité des ressentis, et les réactions aux événements du jeu, comme... Tenko.

PlayStation 2
PlayStation 3



est également en jeu la même, et l'original est plus souvent associé avec des œuvres de Béla. Les écrivains ayant écrit des mœurs furent nombreux. Matthew Arnold, pour parler du roman, écrivit deux ouvrages à l'intention

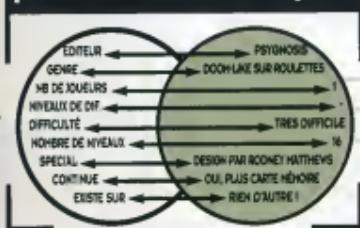
Sony a donc toujours été à la pointe des technologies. Malheureusement, il a souvent dépassé ses capacités. Cela peut faire que vous rencontrez de nombreux problèmes rapidement, même parfois. Mais surtout, le bruit et quelques problèmes de connectivité peuvent être un véritable désastre. Les années de nombreux tests nous ont permis d'identifier ces erreurs et nous avons pris des mesures pour les corriger, comme les erreurs. Enfin, si Sony va finir par abandonner la console, il nous reste toujours une dernière option : la vente au particulier. Ce n'est pas un moyen très malin, mais c'est le seul. Il n'y a aucunement de autre moyen de faire face à l'avenir.

Les jésuites de Shadow Master sont assez limités : tel, c'est le conte qui est à une mi-sousse de cette partie qui faudra inscrire juste derrière.



Shadow Master

fiche technique



Le cercle de couleur orange change de diamètre suivant la distance des murs. Orange, il a "Touché" un ennemi.

TIPS

La couleur des lasers change suivant leur puissance : les rouges sont les plus puissants.

Evitez à tout prix d'utiliser les armes qui vous seront données dès les premiers niveaux, elles sont bien plus utiles passées les 3 premiers stages. Enfin, si vous en venez à utiliser les grenades, surtout, veillez à les faire en espace dégagé, afin de pouvoir manœuvrer suffisamment pour ne pas vous les prendre, sinon c'est la mort assurée.

De bonnes idées, mais des défauts exaspérants



La base : ces boules d'énergie, outre le fait de bien éclairer les couloirs sombres, ont le mérite d'être illimitées.



La majorité des armes disponibles dans Shadow Master sont limitées en utilisation. Elles sont peu nombreuses, et toutes ne sont pas convaincantes ou agréables à jouer. Quelques exemples :



Les missiles : très efficaces, mieux vaut ne pas les tirer à bout portant, et les conserver en cas de coup dur gagné boss.



Les grenades : ça fait mal, mais trop souvent au buggy aussi. Comme elles pétent vite, et tout près, mieux vaut s'en passer.

Le fer à souder : ignorez comment ça fonctionne, mais si ce n'est pas très impressionnant, c'est efficace : la dalle loduke est brûlée à distance jusqu'à ce que bous s'insuive.

AVIS

Raham

Habituellement réalisée, la variété des monstres et des décors, ou bien encore la taille des niveaux, il est difficile d'accrocher à Shadow Master. Pour les fans absolus de Doom-like, il peut encore passer, car on flippé parfois et l'action est là, mais question puzzles, armes et maniabilité, on est loin des classiques du genre. Un jeu sympa, sans plus.

TSR

Shadow Master tient plus du shoot them up que du Doom-like à proprement parler. Une réalisation technique épataante pour un titre répétitif et assez peu original. Une bonne occasion de se déjouer en regardant de jolies choses, sans plus. Vous vous prévenez. Ma fois

NOTES

technique

Le moteur 3D est performant, les effets convaincants, c'est une réussite.

esthétique

Désigné par Rodney Matthews, les monstres sont pour la plupart originaux, et les décors assez variés.

animation

C'est fluide, mais un peu lent. Les adversaires bougent peu, mais correctement.

maniabilité

Il est parfois difficile de contrôler la vitesse du buggy, et les chocs avec les décors le déparent trop facilement.

sons

Autant pour les bruitages que pour les musiques, rien de bien transcendant. Les bruits de fond sont, eux, réussis.

durée de vie

Les 16 niveaux sont variés, et la difficulté élevée.

plus

La fluidité du moteur, les effets de lumière. Le nombre d'armes différents, leur design effrayant.

moins

SH devient vite répétitif. La maniabilité épataante du buggy la difficulté excelle.

intérêt

80%

AVIS

C'est l'hiver, on se pèle, les meufs sont en doudoune... Bref, c'est la période des jeux de hockey. Acclaim tente sa chance mais se heurte de plein fouet à la concurrence.

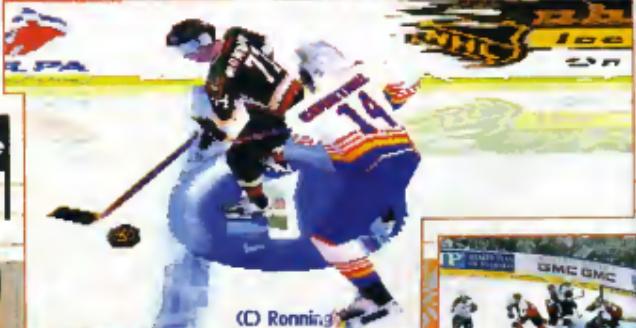
PLAYSTATION

8

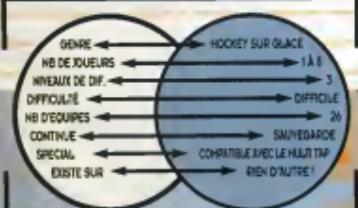
NHL Breakaway 98



Lors de certains chocs particulièrement violents, il arrive qu'un sur perde son équipement ou son avant-bras !



fiche technique



Vous pouvez décider du niveau d'agressivité de vos joueurs. Sympa.

NOTES



technique

Un bon noter 3D fluide, rapide et sans ralentissement. L'A.I. cependant n'est pas toujours très convaincante.

13

esthétique

La modélisation des joueurs manque visuellement de finesse et de détails. On peut faire beaucoup mieux sur cette bâtonne.

12

animation

Le jeu est vraiment très rapide... Un peu trop même. La Motion Capture reste correcte sans plus.

14

maniabilité

Les angles de vue nuisent considérablement au gameplay et rendent les défenses complètement愚蠢 (stupid).

12

SONS

L'ambiance est vraiment médiocre et le bruit des patins sur la glace peu réaliste. De la technic insipide en guise de musique.

10

durée de vie

Holig ses options et ses modes de jeu, NHL Breakaway vous décevra par son manque de profondeur tactique.

13

plus

Le mode Player Edit. Des modes de jeu complets.

+

moins

NHL 98 d'EA est dans la place ! Un jeu vraiment trop boursin.

-

Intérêt

78%



Une simulation de hockey très inférieure à NHL 98 d'EA



Même si le palet laisse une traînée lumineuse, la médiocrité des angles de vue est telle qu'il est toujours difficile de la repérer.



Vous pouvez contrôler la force de vos tirs et mettre un peu d'effet.

Des options inattaquables



Le contenu du jeu n'est pas à renier dans l'ensemble. Les options de NHL Breakaway 98 sont très complètes et il est possible de paramétriser le degré de réalisme de la simulation de façon très précise. L'aspect gestion et management y est aussi relativement poussé. De plus, l'interface, sans pour autant atteindre le niveau de celles des produits EA, reste stable et confortable. Il est dommage qu'AccuSoft ait malgér ce qui fait l'essence même d'un jeu : la jouabilité.



Cette simulation de hockey n'a pas que des atouts. Les vues de caméra sont mal choisies, le jeu sur la glace devient très vite confus, et l'intelligence artificielle est tout juste supérieure à celle d'un

pot de cornichons Braj, ce n'est pas la ponctuation mais teste que ceux qui n'y connaissent pas grand-chose trouveront là l'occasion de s'initier.

NHL Breakaway 98 est un produit décevant. La réalisation technique est correcte, les options sont nombreuses mais les vues et la vitesse des joueurs assombrissent le plaisir de jeu. Si vous aimez ce sport,

nous vous recommandons vivement d'aller voir du côté d'Electronic Arts qui propose une simulation de hockey nettement plus aboutie.

AVIS



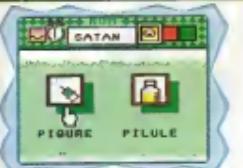
AVIS

Les Tamagotchis envahissent le monde. Véritable best-seller du gadget, ces petits êtres virtuels s'immiscent dans nos foyers pour contaminer nos chères petites têtes vides...

Le phénomène Tamagotchi fait un carton en ce moment aux Etats-Unis. Dans le monde entier en effet. Pour vous dire, même en France on ne peut pas trouver des vrais Tamagotchi. Impossible de les trouver dans les magasins et chemisez-les dans la dumaine. Mais alors, dans le commerce il existe un petit peu d'informations. Voici quelques-unes immédiatement intéressantes dans les livres, sur Game Boy semble être la meilleure. Il y a tout ce qu'il faut savoir sur l'animal virtuel. Le seul problème, c'est que plusieurs nouveautés n'ont pas encore été créées : vous pouvez difficilement élever deux Tamagotchi au même temps. Au contraire, le multimédia Game Boy offre plus de possibilités. Ensuite, pour les activités, vous aurez à choisir entre deux versions. Fait du couleur morte et le pratique du vert, rouge, jaune et bleu en trois niveaux, la dernière. Alors

GAME BOY
GAME FAKE

Les soins



Les pilules font leur apparition et rendent complexe le traitement des maladies.

Les activités des cafards

Le but du jeu est de perdre pour que votre cafard soit heureux. Pour cela, laissez le Tamagotchi deviner votre choix en vous accordant avec son plaisir.



La puissance industrielle au service de votre crotte virtuelle



Le sujet Arctor possède une boîte sur le crâne, chose étrange.



Il est donc temps de te tuer en lui offrant des gâteaux !



Il mute en cultivant un insipide bec de lièvre mais demeure un as des maths.

Notre brave gars atteint la mutation finale...

Le projet "Arctor"



Finish him ! Rongé par la mort, Arctor organisa toute la nuit pour traverser au petit matin.



Si vous n'avez pu vous procurer un vrai Tamagotchi, celui-ci fera sûrement l'affaire. Ce soft séduira les tout-petits et les originaleux en manque de performances artistiques. Les

autres vont plutôt voir ailleurs en s'adonnant aux plaisirs si variés qu'offre l'énorme logithèque Game Boy.

AVIS



De tout temps, l'homme a montré des signes de sa décadence. Avec ce jeu, ça en fait un de plus. Mais quelle importance, car c'est tellement drôle. Trouver les éléments appropriés pour qu'il se porte bien.

Autres fois peut-être vaincu, trouver les bêtises cachées. Amusant. Mais cela demande de la patience, dont vous manquerez quand votre cinquième Tamagotchi sera mort d'avoir trop baigné dans son caca.

NOTES

technique

Pas d'effets 3D ni de spectaculaire high-light. Se platoonais, défendez-vous. La Game Boy nous avait habitué à mieux.

esthétique

Huit pixels pour vos cafards, c'est le comble de la rudesse graphique !

animation

Sprite "deux étages" de rigueur. J'accorde donc un point par créativité, d'où la note.

maniableté

L'interface, si on peut appeler ça comme ça, est fort simple. Totalement simple que celle d'Jean Claude Van Damme y serait à l'aise.

SONS

Très "prise de tête" vous userez sûrement du bouton Select pour les décider.

durée de vie

La durée de jeu est égale à celle de vos piles. Quant à la création des cafards, elle est illimitée.

plus

Les bambins vont adorer. On peut torturer son crotté.

moins

Un jeu qui aura raison de vos nerfs. Un soft à la réalisation Low-Tech.

Intérêt



Autres fois peut-être vaincu, trouver les bêtises cachées. Amusant. Mais cela demande de la patience, dont vous manquerez quand votre cinquième Tamagotchi sera mort d'avoir trop baigné dans son caca.

test Toules les sorties

Zapping Europe

La mode est aux Super-Héros. Mais pas aux super-jeux si l'on se réfère à notre belle rubrique des zappings qui, comme à l'habitude, est complètement encombrée. On s'y précipite ! Alors, histoire de veiller sur tout ce petit monde, l'équipe de Joypad s'est, l'espace d'une micro-seconde, transformée en une bande de Super-Héros super peu orthodoxes. Les X-Pad !

CHRIS

Bon jeu du mois : Chilly Kong Racing
Nom de famille : Dave Hart
Première apparition : Game Magazine N°107 - Février 1994
Origine : Dave Hart est alors un jeune danseur de break qui connaît la célébrité de l'intérieur le plus classe du monde. Huit ans plus tard, il fut élu champion par une organisation de lords britanniques qu'il rendait tous de plouze. Il fut néanmoins souvent suivie par des sirènes de la télévision et depuis ne vit plus que pour se venger.

Pouvoirs : Chris a sa classe naturelle. Chris se débrouille dans les situations les plus tendues avec des répliques mémorables.
Flânerie : le hongro va explosez ! Tous deux du feu meurent !

GOLLUM

Bon jeu du mois : Bloody Roar
Nom de famille : Michel de Notre Dame
Première apparition : Zork II : The Wizard of Frobozz
Origine : Après une carrière de mathématicien cybernétique Michel de Notre Dame fut victime d'une abduction pendant laquelle il fut soumis à un bombardement de lait. Omega, ce qui le rendit particulièrement craintif pour la suite.

Pouvoirs : Gollum a la capacité de se cacher sous la table dès qu'il entend un bruit louche. Si l'estomac, ça sera un super ninja.



Cool Boarders 2 : Killing Session



Hmm... Voici un jeu à polémique. Désolé, mais Cool Boarders 2 ne peut vraiment pas être considéré comme une véritable suite, nous porterons plutôt ici de "data CD". En effet, une suite, ça évolue techniquement. Or ce n'est absolument pas le cas. Le jeu est envahi de bugs de raccordement, le moteur 3D est en tout point identique à celui



du premier volet et la Motion Capture est toujours aussi désagréable à regarder. Mais alors pourquoi "2"? Cette année les développeurs de UEP-System ont songé à intégrer des modes de jeu : All-Pipe, Contest, Snow Park et Free Ride. Manque de bol, aucun ne convainc vraiment, faute de modèles de glisse réalistes et de sensation. Nous aurions pris pour des démeurens fréquents sous prétexte que cette discipline est à la mode? La session qui tue aura lieu cette année sur Saturn en compagnie de Steep Slope Sliders.

Willow

80%
BONNE QUALITÉ
POUR LES JEUX

EDITEUR : UEP SYSTEMS
MACHINE : PLAYSTATION



NHL All Star Hockey 98

Encore un titre Sega de qualité. Certes, on n'atteint pas la perfection de NHL,



98 d'EA, mais ce jeu de hockey est tout de même très agréable à jouer malgré des graphismes trahis, un moteur 3D un peu lent et des choix tactiques assez répétitifs. La joypadité est du rendez-vous et les options de jeu sont suffisamment nombreuses pour assurer au soi une durée de vie plus que satisfaisante. Mention spéciale pour le travail de Motion Capture de moins de malice par les développeurs de la branche sportive de Sega. Toutefois, nous vous conseillons de retarder votre achat de ce petit jeu. Electronic Arts ne devrait pas tarder à convertir son NHL 98.

Willow



83%
EDITEUR : SEGA SPORTS
MACHINE : SATURN

les européennes



Super Game Boy
Game Pak

Brain Drain



Draignage de cervelot, telle est la traduction littérale du titre de ce soft référenciel. Assez amusant au départ, vous devrez rebAssembler une configuration d'objets selon un modèle bien déterminé en faisant pivoter les pièces parfus. Une remarque : déjà sur Super Game Boy, la vision du modèle à reproduire est assez microscopique, alors avec cette portable, je ne vous raconte pas comment Affleau va se faire de la trame sur vos petits yeux usés. Cela dit, Brain Drain est un jeu assez captivant pour en faire un concurrent sérieux de Tetris.

Kendy

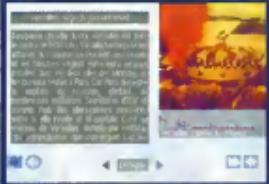
89%

EDITEUR: BANDAI
MACHINE: GAME BOY



Versailles

Hmmhhh... C'est avec une certaine précision que vous serez chargé par le très courtis M. Bontemps d'enquêter sur l'éventualité d'un complot visant à évincer Louis XIV himself. Dotées d'une interface très agréable, les phases de recherches alternent démos et visuels



en 3D temps réel (avec une représentation verticale et horizontale des angles de vue). De plus une section culturelle vous documentera richement sur la vie

de château au encore l'histoire de France. Le manque d'actions épiques et de graphismes chatoyants, fait que l'intérêt de Versailles se réside dans son côté éducatif et ludique. Enfin une alternative aux ennuyeux livres scolaires et une bonne raison de brancher votre PlayStation en période d'exams !

Kendy

85%

EDITEUR: CRYO
MACHINE: PLAYSTATION

Wave Race



Hor Dieu ! Le très fabuleux Wave Race de la N64 sort sur ma très indispensable Game Boy ! Je m'impatiente de l'insérer et là, c'est le désastre... Je n'ai plus de piles. Je branche donc ma portable sur secteur et allume la



machine. Je m'aperçois vite que ma console se portait bien mieux sans piles tant le jeu est laid (la représentation des vagues est un dossier de pixels) et pas maniable pour deux

GREG

Son jeu du mois : Super Robot Taisen F
Vidéo : Super Robot Taisen F
Album : Greg

Préquelle opposition : Donkey Kong Show 27

Orchestré : Albert Clapau fait volontaire pour une expérience visant à brouiller son corps de la pectinase

Pois la machine explose devant le stupide dieu histoire, et Albert fut souillé à vie avec son collant.

Prénom : Grâce à son collant, Greg peut uriner ses sorties pour enfants. Il donne aussi des conseils de jeu de pêche aux autres.

WILLOW

Son jeu du mois : NFL Blitz 96

Vidéo : Robo-Jean-Pierre 13

Album : Willow contre

Funkytown

Préquelle opposition : Chogrin. Mais qu'il folât sur sa tête l'expérimentable claque de la grand-mère cosaque. Aspiré par une force dimensionnelle, il revint sur Terre avec de grandes séquelles.

Résumé : Willow possède un capacité de traduire tous phénomènes en langage incompréhensible "nous ce qui gagne trop puissant" !



KENDY

Son jeu du mois : X-Hero Vs Street Fighter

Vidéo : Lo Fon You

Préquelle opposition : Tongren

Album : Lo Fon You

Préquelle opposition : Greg. Kendy décida dans un accès de fureur de l'insister chromatographique. C'est donc de ce qu'il porte un costume de super-héros.

Après plusieurs années chez les moins de chevaliers, Kendy possède la capacité de résister à l'acidité catalytique par accélération de son osmose rétro.

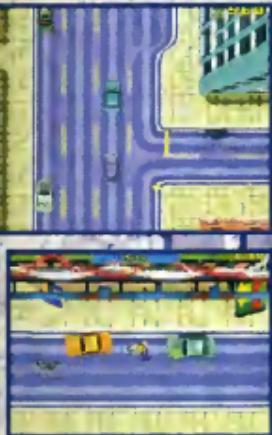
test

Zapping Europe

sous. La représentation du jeu est en vue de haut, comme Fl Circus et offre cependant un scrolling fluide mais assez lenteur abominable. Nous tenons ici le Micro Machines du pauvre.

Kendy

45% EDITEUR : NINTENDO
MACHINE : GAME BOY



Grand Theft Auto

Si vous êtes un fan des jeux où l'on dispose de rats ou de petits compas armes spéciales, où la violence est exacerbée, où le moins prévaut sur l'intelligence, où la technique est si peu prédominante qu'elle prend un air de futilité de gueule... alors GTA



est fait pour vous (malheureusement) incarnez la mauvaise énergie va bien deux, trois minutes quand c'est intéressant, mais là franchement c'est tellement laid et vidié que personne ne fera le tour des 200 missions. Enfin, des masochistes, ça existe, tout le monde le sait... Paix à leurs âmes.

Gatium

60% EDITEUR : BMG INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION

Dragon Ball Final Bout



Bonnie nouvelle ! Dragon Ball Final Bout devrait être en toute logique le dernier jeu de la série... Du moins nous l'espérons. La qualité de ce soft fait vraiment de la peine. C'est moche, ça bouge mal, la palette de coups est dès plus restreinte et le gameplay inexistant. Bref ça tue avec un 'P' ! Mais bon, ça vous le savez déjà, puisque vous avez sûrement lu le Zapping Japon consacré à cette scandaleuse production dans le numéro 68... Ou pior peut-être avec



vous dépensé 545 Frs en import pour vous la procurer? Enfin, ce genre de jeu à au moins le mérite de soulever une question intéressante : comment un éditeur peut choisir de commercialiser un produit aussi abominable. A ce niveau là, ça prend des allures d'autoflagellation ! Tiens, et si on baissait la note? Boaf, allez, va, on va être sympa.

Willow

Dans jeu du mois : Bloody Rose

Visible nom : William Brout

Prénom : William

Brutal mais ?!

Couleur : Rose

Genre : Action / Aventure

Support : PlayStation

Version : PlayStation

Editeur : BMG Interactive

Date de sortie : 1997

Prix : 545 FRS

Nombre de joueurs : 1

Difficulté : Facile

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Contenu : Bon

Graphismes : Bon

Sons : Bon

Music : Bon

Playstation

Battle Arena Toshiden 3
Ace Combat 2
Colony Wars
Final Fantasy 7
Formula 1 97
Overboard I
Hercule
Nuclear Strike
Pandemonium 2
OddWorld
The Lost World
Overboard I
Rosco Mc Queen
Touring Car Championship
Exhumed
V-Rally
Rapid Racer
etc...

Nintendo 64

Play Fighter
Hexen 64
Turok : Dinosaur Hunter
Wave Race
Extreme G
Doom 64
Shadows of Empire
Pilotwings 64
Mortal Kombat Trilogy
Mario Kart 64
Wayne Gretsky's Hockey
NBA Hangtime
etc...

GRATCD

Recevez chez vous,
sous 48h, toutes les nouveautés
CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi
près de 400 titres en stock, en vous
connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel,
indiquez votre adresse de livraison, choisissez
le ou les titres qui vous intéressent, vous
recevrez les produits commandés, sans frais
de port, vous ne payez que la communication
(5,57 F/mn)*.

- PAS DE CHEQUE
- PAS DE CARTE BANCAIRE
- PAS DE PAIEMENT DIRECT

Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc...
La Sélection des Meilleurs CD



Le monde des jeux de baston en 3D est de plus en plus encombré, avec l'arrivée de concurrents de poids. C'est pourquoi le team AM # 3 a réalisé une nouvelle version de Virtua Fighter 3.

PAR ELIANNE SAY

Virtua Fighter 3 Team Battle

Une équipe constituée de Dural, Dural sans oublier Dural. On voit en face du premier Dural, une petite icône de la gourde de Chun, ainsi qu'un chiffre qui indique son niveau d'ébriété.

Jeffrey dispose désormais de nouvelles attaques de poings redoutables.



BONUS STAGE

Quand Virtua Fighter se prend pour King of Fighters



Les changements de ce "Virtua Fighter" ne représentent pas une révolution, mais plutôt une amélioration de ce qui existe. Le jeu reste basé sur le même principe, avec les mêmes combattants et techniquement, il n'y a aucune amélioration notable. Qu'est-ce donc alors ? Reprenant un principe qui a fait les beaux jours des amateurs des jeux de baston de SNK, puis plus récemment de Capcom, Sega décrit le "Team Battle". VF 3 TE (pour Team Battle) vous permet de choisir trois personnages, afin de constituer une équipe. Si vous le désirez, vous pouvez même choisir une équipe formée de trois fois le même combattant.

Des petits changements

Le jeu a été retravaillé afin que les combattants soient d'une puissance plus équilibrée. Certains personnages disposent désormais de nouveaux mouvements. Ainsi, Teizo Arashi, le sumotori, peut effectuer des sauts et des coups de pieds sauteurs. Jeffrey, quant à lui, a vu ses techniques de poing être renforcées par de nouvelles attaques. Chun, le petit virus chinois, n'a quant à lui plus du tout le mal à mesure qu'il visite les Prinidis artificiels à coups de grandes déchirures de riz. Désormais, on peut suivre sa progression dans ce qu'il appelle grâce aux gourdes qui apparaissent à l'écran, une fois qu'il les a vaincues !

VF 3 TE, si il ne créent pas de nouveaux personnages, dispose de deux nouveaux décors, et deux autres ont été remaniés. Le niveau de Sezhi (le métro) et celui de Jekka (l'immeuble en cours de construction) ont été refaits. Il sont devenus plus grands (je ne suis pas inventeur). Les deux nouveaux décors sont l'île des mers du Sud de Jeffrey, éclairée par la lune, et une scène qui se déroule au beau milieu d'un désert. Bien sûr, ces plus ne révolutionnent pas le genre, mais VF 3 reste fidèle à lui-même, c'est-à-dire tout bonnement excellent.

EDITEUR : SEGA

MACHINE : ARCADE

SORTIE : COURANT 96 AU JAPON
DISPONIBLE EN EUROPE : DISPONIBLE

Le syndrome "course de voitures"



Voici la vue "normale" du jeu, et également la plus pratique, à laquelle on a ajouté trois nouveaux angles de caméra.



En vue "à travers les yeux de votre combattant", vous avez l'impression que vous allez vous manger le moindre pain de votre adverse. En plus, il faut faire gaffe à son haloine du Dragon !



Ici, la caméra est affublée derrière le dos du personnage que vous incarnez, légèrement surélevée.



La vue aérienne est plus originale que réellement utile.

Savoir parler au sexe faible, avec tact et douceur, est tout un art !

VF 3 fb comporte deux nouveaux décors : l'île de Jeffrey sous la lumière romantique de la lune, et un paysage de dunes, en plein soleil.



Le gros sumotori peut désormais sauter dans les airs, comme un cabri !



Les passionnés du jeu se riront sur cette nouvelle version de Virtua Fighter 3. Les autres risquent de trouver les nouveautés un peu "légères".



Après Ski Champ, on reste sur deux planches, mais on passe à un temps plus clément avec Waterski, pour une simulation de... ski nautique. Une première.

PAS BANANA SAV

Waterski



Ski nautique et acrobatique



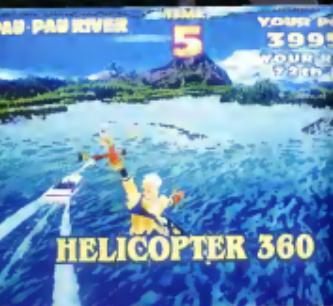
Les dauphins suivent votre parcours !



Si vous voulez finir le parcours, mieux vaut conserver vos skis au pied !



Contrairement aux autres jeux présentés récemment par Sega, Waterski utilise la carte Modèle 2.



HELICOPTER 360

EDITEUR: SEGA
MACHINE: ARCADE
SORTIE: COURANT 96 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE: AUCUNE DATE

Ski Champ est la seconde tentative de Sega pour s'imposer dans le créneau des simulations du sport alpin. Mais cette fois-ci, l'AM1 a mis le paquet : la carte Modèle 3 est derrière tout ça !

PAR BAPTISTE RAY



In faisant un "tête à tête", il est possible de faire un détour à 180° net et précis.

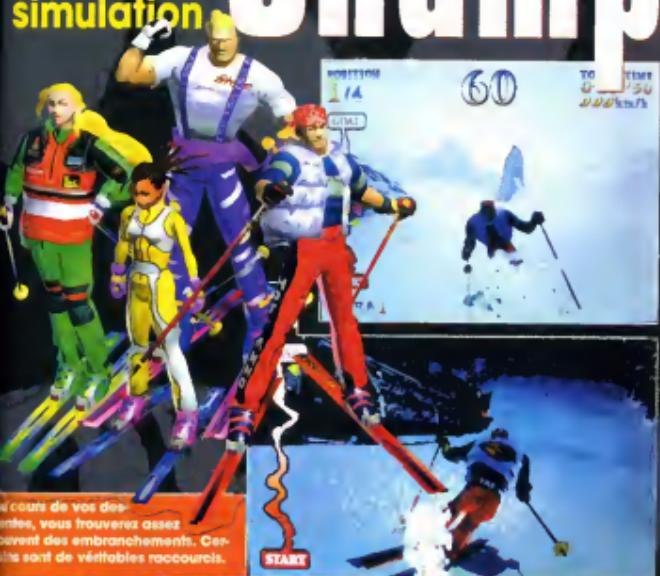
La carte Modèle 3 au service d'une simulation.

Ski Champ



Ski Champ devient à coup sûr l'un des meilleures de sports de glisse. Tout d'abord, le感触 de jeu est dynamique. Celui-ci utilise un repose-pied, qui oscille horizontalement, simulant le glissement des skis sur la neige. Le joueur passe ses mains sur des supports en forme de poignées de barres de ski. A leur bout, un bouton permet de les manipuler comme toutes celles. C'est tout sans roue de Alpine Racer chez Namco. Ski Champ se présente évidemment comme la riposte de Sega.

Quatre joueurs dans la neige



au cours de vos descentes, vous trouverez assez souvent des embranchements. Ces derniers sont de véritables raccourcis.

START

ÉDITEUR SEGA
MACHINE ARCADE
DISPONNIBILITÉ EUROPE AUCUNE DATE
SORTE COURANT 98

Les Porsche, les Lamborghini, les Ferrari ou les McLaren, on connaît avec Scud Race. Pour cette nouvelle mouture, Sega joue la carte de l'humour.

PATRICK BONNETTE SAN

Scud Race



En bas de l'écran s'affichent les véhicules "éliminés".



La voiture-fusée dispose d'un turbo-booster, dont on ne peut se servir que trois fois durant la course.



Sega tente de séduire par l'humour

Les voitures les nouveautés de chez Sega se font attendre ! Sega se contente en effet d'eux, il élimine les voitures existantes et prénomme un lot de "sauvages" : après Virtual On Ontario et VF 3 Team (telle était au tour de Scud Race). Quoi qui en soit, les fans de course auto vont encore pouvoir se régaler. Le principal reproche qui avait reçu Scud Race au Japon était sa difficulté jugée excessive. Sega a corrigé cela, non pas en abaissant la difficulté du jeu, mais en rajoutant un circuit très facile pour permettre de se faire la main. Les développements ont joué la carte "humour" en concevant une course qui se passe... dans une cuisine et un salon !

Pilotez un chat à roulettes !



Le Chat peut tourner, lui, sans déraper d'un centimètre, ce qui l'empêche de perdre de précieuses secondes à chaque virage.

Pendant qu'ils y étaient, ils n'ont pu empêcher d'ajouter de nouveaux véhicules. Mais restant fidèles au delà du circuit, ils ont remplacé la Porsche, la Ferrari, le Viper et la McLaren par, respectivement, un bus de remise scolaire, un tank, un chat et une voiture-fusée ! Pour pouvoir sélectionner ces étranges véhicules, il suffit de maintenir le bouton "Start" environ quelques secondes dans l'écran de choix de votre voiture. Pour le même prix, Sega vous offre un mode "Mémo", histoire d'en donner plus. Enfin, Scud Race comprend une espèce de course en ligne droite où il faudra courir au-dessus des autres. Complètement fou ! Sega réussit une fois encore à nous surprendre !

ÉDITEUR : SEGA

MACHINES : ARCADE

DISPONIBILITÉ EUROPE : DÉBUT 1998

SORTIE : DISPONIBLE AU JAPON

Commandez par Téléphone

01 42 45 63 63

Du lundi au vendredi
10h à 19h30

Samedi de 10h à 18h30

Dimanche et jours fériés : 14h à 18h30

Commandez par Courrier

Rue de la Grange aux Belles 75010 Paris

VENEZ NOUS VISITER !

Boutique Game Station 75010 Paris

Métro : ligne 10, station Grange aux Belles

GAME STATION

10, RUE DE LA GRANGE AUX BELLES 75010 PARIS

NINTENDO 64

JEUX

Blast Corps	399,00 F
Chameleon Twist	495,00 F
Clayfighter 63 1/3	495,00 F
Diddy Kong Racing	369,00 F
Doom 64 ...	445,00 F
Duke Nukem 3D	465,00 F
Extreme G	485,00 F
FI Pole Position	485,00 F
Fifa 64	399,00 F
Fifa 98	appelez-nous !
Golden Eye	395,00 F
Hexen 64 ...	445,00 F
Hyper Olympics In Nagano	appelez-nous !
JSS 64	495,00 F
Killer Instinct Gold	495,00 F
Lamborghini Racing	395,00 F
Lylat Wars + Vibrur	445,00 F
Mace	475,00 F
Mario 64 ...	369,00 F
Mario Kart	369,00 F
Multi Racing Championship	399,00 F
NBA Hang Time	445,00 F
NFL Quarterback Club 98	495,00 F
Pilot Wings 64	445,00 F
San Francisco Rush	475,00 F
Star Wars	445,00 F
Top Gear Rally	495,00 F
Turok	495,00 F
Wave Race 64	369,00 F
Wayne's Gretsky	445,00 F
Yoshi's Story	appelez-nous !

PAYEZ EN 2 FOIS VOTRE
NINTENDO 64 !!*

ATTENTION !!!

D'autres titres sont annoncés
alors n'hésitez pas à nous appeler

BIOHAZARD 2

pour en savoir plus sur les jeux neufs ou occasion !!!

Nous rachetons vos jeux et
consoles aux meilleurs prix !!

REGLEMENT

- Carte bleue
- N° Carte bleue
- [] [] [] [] []
- Date d'expiration
- Mandat-lettre
- Contre remboursement
- Chèque
- Signature :

3615

GAME
STATION*

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC

10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS

Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Prénom :

Nom : Code Postal : Tel :

Adresse : Ville : Code Postal : Tel :

.....

TITRES CONSOLES QTÉ PRIX

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

anim'PAAD

Le mois de décembre fut assez pauvre en manga (en BD quoi...). Hormis les suites de séries, pas de nouveautés. Celles-ci arriveront ce mois-ci. En revanche, nous avons eu droit à une multitude de vidéos très intéressantes...

Par Olivier Fallaix

i . d . é . o . DRAGON BALL GT : LA FIN

Le 21 novembre dernier prenait fin une des plus longues sagas, celle de Dragon Ball ! Rappelez-vous... Nos héros devaient affronter une série de Dragons Noirs issus des boules de cristal. Le dernier fut le plus coriace. Pour le battre, Son Gokū devint un Super Guerrier 4, Végéta également, et tous deux fusionnent et deviennent un Super-Gogéta !!! À la fin, le Dragon Sacré annonce qu'il ne réalisera plus de vœu car cela sème le désordre. Il s'en va en emmenant avec lui San Gokū, qui se sacrifie pour resusciter une dernière fois toutes les victimes du dernier combat. Un petit épilogue montre enfin 100 ans plus tard, un Gokū et un Végéta Junior se battant dans un tournoi. Ne soyez pas trop triste (il n'y a d'ailleurs pas trop de raison pour cela), car la bonne nouvelle du moment, c'est que Dragon Ball GT arrive enfin en France, sur THC et AB Sat, mais aussi en vidéo chez Manga Power. Quant aux Japonais, ils ne sont pas trop dépayrés car depuis, pour remplacer Dragon Ball GT, une nouvelle série de Dr Slump a débuté !



GRAND RETOUR DE FLAM

Capitaine Flam avait commencé un timide retour à la télévision puisque la série était diffusée chaque semaine sur Canal J. Le voilà qui débarque aussi en vidéo ! Tout d'abord, chez AK Vidéo qui nous propose "Course à travers le système solaire", un film de 50 minutes complètement inédit en France. Nous y retrouvons tous les héros habituels dans une courte histoire où notre brave capitaine se fait passer pour un jeune pilote dans une école, afin d'enquêter sur des disparaîssances de vaisseaux spatiaux. Cette cassette plaira à ceux qui ont envie de revisiter quelques instants ce vieux classique. Néanmoins, elle décevra les vieux nostalgiques qui ne retrouveront pas les voix originales de la série. À ceux-ci, nous conseillerons plutôt la série TV qui ressort chez IDP. Chaque cassette contient quatre épisodes, soit une histoire complète (la série

avance de quatre épisodes en quatre épisodes). Néanmoins, il vous en coûtera plus cher, car la collection totalise 13 volumes. Actuellement, trois sont disponibles.



SLAYERS

Après l'hilarant film de Slayers, AK Vidéo sort deux OAV, c'est-à-dire deux épisodes inédits ! Slayers, ce sont les aventures de deux magiciennes, Lino inverse courageuse et intrépide, et Naga le Serpent, sa grande rivale à la poitrine ballonnante ! Les voici de retour pour notre plus grand plaisir, et surtout pour bien nous faire rire. Dans le premier épisode, elles affrontent un sorcier qui fait d'étranges expériences (qui vont bien mal tourner). Dans le second, elles doivent faire d'un jeune garçon un beau et vaillant chevalier. Mais ce dernier est tout chétif... Un dessin animé qui parodie l'univers du jeu de rôle, à se procurer ou plus vite !



© 1993 Kadokawa & Studio 33 / Kodansha / Bandai (Noboru) / V.O. Régis

NADIA ET SAINT SEIYA EN VIDÉO



Après nous avoir proposé les derniers épisodes de Dragon Ball Z, Manga Power Vidéo s'attaque maintenant à quelques classiques qui ont fait l'âge d'or du Club Dorothée. Pour commencer, quatre vidéos de Saint Seiya sont consacrées à la fin de la série, le soga Poseidon. Chaque cassette contient quatre épisodes et l'on appréciera une version quasiment intégrale. Second classique, Nadia : le secret de l'Eau Bleue, le premier succès télévisé des auteurs d'Evangelion. Un formidable récit métalorgeant 20 000 lieues sous les mers de Jules Verne et la légende des Atlantes, qui figure parmi les dessins animés préférés des Animofans en France et au Japon. Là aussi, chaque cassette contient quatre épisodes et la série devrait compter 10 volumes. Pour le moment, les deux premiers sont disponibles en boutiques spécialisées principalement.



Flash Flash

Japon



© 1993 Kadokawa & Studio 33 / Kodansha / Bandai (Noboru) / V.O. Régis

Le second album pour préadolescents, le dernier film de Hayao Miyazaki, le Flash Flash, il est devenu le film japonais le plus à succès au Japon. Autres œuvres connues et bien aimées le recent manga sur E.T. Jim Jarmusch, le film en France vers la mi-juin juillet. Si cette liste ne se présente pas comme étant épuisée, alors il faut savoir que Saint Seiya sera diffusé dans les salles de cinéma. Le dessin animé est dévoilé par la même équipe qui avait réalisée les séquences d'introduction du jeu. Ainsi un court film animé sera créé, le Flash Flash 2, destiné à une série TV diffusée chaque jour sur une chaîne de télévision. Il devrait être diffusé au mois de juillet. Le dessin animé sera diffusé sur une chaîne de télévision, mais sur un horaire d'origine.



France

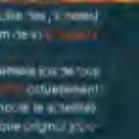
- Consultez régulièrement www.manga-power.com. Elle offre une offre pour toute information, le livre sur les 23 h 52, mais, bien sûr, pas longtemps. Première rentrée dans le 23 livres chez les trois éditions de www.manga-power.com.

- Prenez une nouvelle chaîne de Canal+ qui diffuse plusieurs séries d'animés intitulées "Ailes". Quatre œuvres classiques telles que *Le Retour de la reine des Sables*, *Phénix* et *La Guerre des Planètes* mais également des œuvres inédites comme la seconde saison de

Dragon Ball Z et *Slayers*. La chaîne diffuse sous le nom de www.manga-power.com.

- Tapez à l'œil le deuxième tome de tous les albums de *Dragon Ball Z* (évidemment), les *Ailes* et *Confort* renoue le scénario. En prime, le générique original jusqu'à présent conservé.

- Ce mois-ci, le 11 mai, à la fin des deux dernières émissions de *City Hunter* et *Fly* (www.manga-power.com) (respectivement à 20h30 et 21h30), *Manga Power* vous offre un *flyer* contenant une offre promotionnelle qui comprend 16 numéros en fait.



COMICS

Ce mois-ci est placé sous le signe des références culturelles avec l'affrontement de héros devenus mythiques.

Par Serge Février.

Copyright et TM 1998 Marvel
Characters Inc. Tous droits réservés

SPAWN HORS SÉRIE N°81 : Spawn / Batman

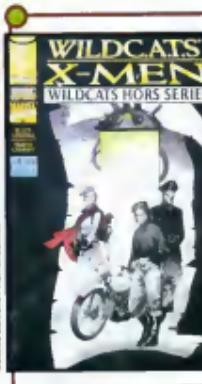


© Seinen Editions

Non mais vous y croisez, vous? Un défenseur de la loi qui se bat pour les couleurs du mal, et un lieutenant des Enfers qui défend les opprimés! C'est le monde à l'envers. Et en plus, c'est qu'ils sont têtus, les bougres! Vous avez bien sûr compris que je parle des 2 super-héros de cet excellent comic. On lui souhaite d'ailleurs une longue vie tant il est excellent. Ce crossover nous permet de voir s'affronter 2 noctambules autour d'un scénario simple, qui nous laisse profiter de personnages ayant plus d'humour qu'à l'accoutumé. Spawn / Batman est générateur de beaucoup de plaisir, et on attend avec impatience les numéros suivants.



WILDCATS HORS SÉRIE N°81 : WILDC.A.T.S / X-MEN



Ca commence dans l'Allemagne nazie des années 40, en noir et blanc. C'est l'histoire d'un homme avec des griffes qui cherche à récupérer un certain parchemin, et d'une jeune femme avec un katana qui n'est pas là que pour l'aider. Il sont pris à parti par un alien assez belliqueux, qu'on retrouvera tout au long de ce numéro. Une étrange histoire qui se poursuit sur plusieurs époques. En effet, la deuxième partie, quant à elle haute en couleurs, met en scène nos 2 équipes plusieurs années après, mais toujours face à cet alien qui n'a pas pris une ride. L'histoire est dynamique, la mise en page très belle, et nos deux équipes de super-héros sont au top. Du très bon comics.

EN BREF

- Deux grands retours dans les étagères - **TITANS** n° 216 et **NOVA** n° 225 avec leur nouvelle formule. A suivre.
- La sortie très attendue du Hors Série N° 1 de Witchblade : Légendes de Witchblade.
- La diffusion du dessin animé **SPAWN** sur Canal J Jimmy tous les dimanches midi.
- Réveil pour Mars 95, la nouvelle extension à **Magic : L'Assemblée**, **Fenris** et **Argentique**, va encadrer jusqu'à la fin des titres d'ordinateur dans nos veines.



HULK N° 34

On ne pouvait passer à côté de cette nouvelle publication Marvel consacrée à Hulk. Un Hulk que l'on retrouve d'ailleurs dans le jeu Marvel Super Heroes ! Le Prof Banner, enfin. Hulk, doit tout d'abord affronter une pyramide pas très nette avant de se retrouver à un procès... Et Hulk en costume-cravate, ça vaut le coup d'œil! Deux belles histoires avec en prime dans ce numéro un poster géant et des illustrations inédites en rapport avec l'univers Hulk. Du bon.

Rappel pour les fans

On vous rappelle, pour les fans de Wolverine, qu'un comic lui est consacré. Paraissant tous les deux mois, **Wolverine / Serval** suit en détails l'incredibile saga de ce héros pas comme les autres. À ne pas manquer.



**JOYPAD
N°68**

Intérêt

88%

DH

BON POUR 35 F*

DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu

Moto racer

sur PlayStation.

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

Joypad

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 31/01/98 dans la limite des stocks disponibles. Prix minimum après réduction : 319 F



LES BONS PLANS DE JOYPAD

ECONOMISEZ

Découpez le bon de votre choix, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'achat de l'un de ces jeux.

35 F
GRÂCE À
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

BON POUR 35 F*

DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu

FIFA 98
sur Saturn

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

Joypad

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 31/01/98 dans la limite des stocks disponibles. Prix minimum après réduction : 319 F



**JOYPAD
N°70**

Intérêt

94%

ARTS
GAMES

ASTUCES

K e n d y

**La blague
pourrie du mois.**

Un vieux Don

**Jean plein de
rhumatismes**

**déclare sa
flamme à une
vieille femme.**

**"Vous savez
Simone, je n'ai
pas l'habitude
de m'agenouiller
devant une
femme mais**

**pour vous c'est
spécial, car
vous avez le
chauffage par
le plancher !".
Ha ! Ha ! Ha ! Le
chauffage par
le plancher...**

Diddy Kong Racing



◆ Machine N64
◆ Version U.S.

Tous les ballons sont verts

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : TOXICOFFENDER



Entrez les codes dans ce menu.



La nature du tip enclenché s'affiche à l'écran !

Tous les ballons sont en arc-en-ciel

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : OPPOSITESATTRACT

Tous les ballons sont rouges

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : BOMBSAWAY

Tous les ballons sont jaunes

Ecrivez le code suivant dans le menu des Passwords : BODYARMOR

Les sons changent

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : BLABBERMOUTH

Les adversaires ne peuvent pas utiliser les armes

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : BYEBYEBALLOONS

Pas de bananes en mode multijoueur

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : NOYELLOWSTUFF

Les bananes vous ralentissent

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : BOGUSBANANAS

Deux joueurs en mode Aventure

Inscrivez le code suivant dans le menu des Passwords : JOINTVENTURE

Bananes illimitées

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : VITAMINB

Extreme - 6



◆ Machine N64
◆ Version européenne

Jouer avec les têtes des programmeurs

Entrez le nom suivant : XTEAM

Un son confirmera que le code fonctionne. Revenez ensuite sur l'écran d'entrée des noms puis mettez l'un des noms suivants pour afficher l'une des têtes de ces programmeurs sur l'avant de votre machine : Ash, Greg, John, Shawn, Justin... Surtout pensez à respecter les majuscules et les minuscules. Si vous désirez plus de noms, allez dans le menu "Crédits" pour les recenser.



Entrez
XTEAM



Revenez dans l'écran pour entrer le nom d'un des programmeurs.

Et voilà !



Les drones ont la tronche du directeur de Probe !

Entrez le nom suivant : FERGUS

Commencez une partie en choisissant le mode "Shoot-Em-Up", et hop !



Choisissez le mode "Shoot-Em-Up".



Respectez les majuscules !



Code ultime

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : ANGRIDS

Vous accéderiez alors à la totalité des circuits (y compris les circuits secrets) aux becans cachées (Roach et Neon).

Allez dans le menu des Passwords cette fois-ci.



Voici la
Neon.

Obtenir toutes les armes

Entrez le nom suivant dans le mode "Contest" : angrids



Turbo Infini

Entrez le nom suivant : angrids



Les polygones sont transparents

Entrez le nom suivant dans le mode "Contest" : ghoosay



La vue est au ras du sol

Entrez le nom suivant : magnify



Vue de poisson

Entrez le nom suivant : fisheye



Marvel Super Heroes



◆ Machine PlayStation
◆ Version européenne

Jouer avec le docteur Doom

Terminez le jeu au moins une fois avec n'importe quelle difficulté puis allez dans le menu des options pour activer le mode "Short Cutt Off". Sur l'écran de sélection des personnages faites ↗, pressez et maintenez ↗ + Pied Faible, pressez et maintenez ↘ + Pied Faible + Pied Moyen, pressez et maintenez ↗ + Pied Faible + Pied Moyen + Pied Fort. Vous entendrez la voix de Captain America mais verrez la tronche de l'insidieux Fatalis.



Jouer avec Thanos

Sur l'écran de sélection des personnages faites ↗, pressez et maintenez ↗ + Poing Fort, pressez et maintenez ↗ + Poing Moyen, pressez et maintenez ↗ + Poing Fort + Poing Moyen + Poing Faible.

ASTUCES

K e n d y

Rapid Racer



◆ Machine PlayStation
◆ Version européenne

Cheats Codes

Entrez les codes suivants dans le menu "Votre Nom" suivant le cheat que vous désirez activer.



Obtenir tous les off-shores

Entrez le code suivant : Espace, BOA



A vous le grand luxe !

Jouer avec des canards

Entrez le code suivant : Espace, QAK



Voir les démos

Entrez le code suivant : Espace, STR



Tous les circuits en journée

Entrez le code suivant : Espace, DAY



Tous les circuits en soirée

Entrez le code suivant : Espace, NIT



Tous les circuits à l'envers

Entrez le code suivant : RUM



Les circuits en fractol

Entrez le code suivant : TRAC



Finir premier lorsqu'on quitte le jeu

Entrez le code suivant : WINR

Circuit 1 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 1

Circuit 2 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 2

Circuit 3 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 3

Circuit 4 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 4

Circuit 5 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 5

Circuit 6 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 6

Circuit 1 en soirée

Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 1

Circuit 2 en soirée

Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 2

Circuit 3 en soirée

Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 3

Circuit 4 en soirée

Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 4

Circuit 5 en soirée

Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 5

Circuit 6 en soirée

Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 6

Circuit miroir 1

Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 1

Circuit miroir 2

Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 2

Circuit miroir 3

Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 3

Circuit miroir 4

Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 4

Circuit miroir 5

Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 5

Circuit miroir 6

Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 6

ASTUCES

K E N D Y

Tennis Arena



◆ Machine PlayStation
et Saturn
◆ Version européenne

Cheat Ultime

Sur l'écran du logo "Smart Dog" faites les manipulations suivantes : ▲, ▼, ←, →, Start. Cette astuce fonctionne aussi bien sur PlayStation que sur Saturn.



Faites les manips' sur cet écran !



Voici la tennismwoman cachée...



... et le tennisman caché...



... et le court caché !

Munitions illimitées et toutes les armes

Sur l'écran des armes (après le briefing) maintenez les boutons suivants enfoncés : L1 + L2 + R1 + R2 + ☐ + ☒ + ☓ + ☔
Puis validez avec le bouton ☑. Un son vous informera que le tip est enclenché.



G-Police

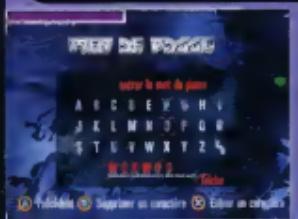


◆ Machine PlayStation
◆ Version européenne

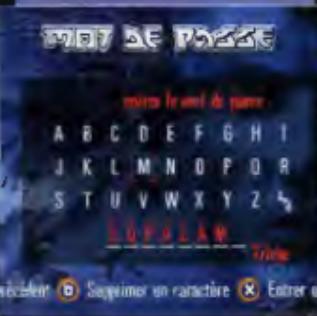
Mode Sirène

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : VODWOC

"Triche" apparaît pour confirmer que le bon code a été entré.



Vue plongeante sur les ennemis
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : PACAM



Les codes des niveaux

Mission 1 :	...
Mission 2 :	...
Mission 3 :	...
Mission 4 :	...
Mission 5 :	...
Mission 6 :	...
Mission 7 :	...
Mission 8 :	...
Mission 9 :	...
Mission 10 :	...
Mission 11 :	...

MADGAV
DOLMAN
SONAGAY
ACEAUF
JOJOGUM
WENSKI
SAEGGY
MAZMAN
DAZMAN
DELUCS
ANDOOOO

L'Odyssee d'Abe



◆ Machine PlayStation
◆ Version européenne

Sauter les niveaux

Sur l'écran-titre maintenez R1 puis faites ▲, ▼, ←, →, ☐, ☒, ☓, ☔.



Faites les manipulations sur cet écran.

Nouveau centre à Belle Epine

4000 m² entièrement consacrés à l'univers du jeu vidéo !

Le plus grand centre de loisirs couvert de France

Situé au cœur du Complexe Commercial de Belle Epine, le nouveau centre "La Tête dans les Nuages" est le plus grand du genre à l'heure actuelle. Accueillis dans un cadre résolument "Hi-Tech", les habitués comme les néophytes passeront d'agréables moments aussi bien sur terre, sur mer que dans l'espace ! Et, chose nouvelle, on peut désormais faire de la voile, du bowling, de l'auto-tamponneuse et même du Mini kart pour les plus petits !



LES ATTRACTIONS MAJEURES

Àu nombre de 11, elles feront le bonheur des amateurs de sensations fortes. Au programme des réjouissances, il y a :

- Dynamax
- Cinéma relief
- Virtuality (2 plates-formes)
- Lasertrik (10 voitures)
- Virtua Formula (4 voitures)
- R360 (2 simulateurs)
- Galaxia (6 postes)
- Venturer (2 places)
- Scud Rage
- Escalade (2 murs !)
- Mini Kart (10 voitures)



Un espace de détente et de restauration

Un "Editorial Café" est là pour restaurer les visiteurs fatigués et assoufflés. Il est vrai que jouer, ça creuse !

OUVERT TOUTE L'ANNÉE 7 JOURS SUR 7 !

Proche des cinémas et des restaurants

- En voiture par la N7 depuis Evry ou Paris (Porte d'Italie) et par l'A86 depuis Versailles ou Créteil.
- En bus : 185 - 192 - 285 - 292 - 319 - 396 ou TVM (Trans Val de Marne). Arrêts : "Le Cor de Chasse" ou "Belle Epine". Plus de 6 000 places de parking gratuit disponibles.

100 BORNES !

C'est ni plus ni moins le nombre de postes - hors attractions majeures - auxquels vous pourrez jouer. Inutile de préciser que toutes les dernières nouveautés (en provenance directe du Japon et des Etats-Unis) sont disponibles. Tekken 3, Virtua Striker 2, Alpine Surfer, Top Skater... autant de jeux vidéo derniers réparties par thème.

LA TETE
DANS LES
NUAGE

Joypad

Kendy



Faites Haut ou Bas pour sélectionner votre niveau.

Voir toutes les démos

Sur l'écran titre maintenez R1 puis faites **▲, ▼, ←, →, □, ○, △, ▹, ▷, ▶, ▲, ▾**.



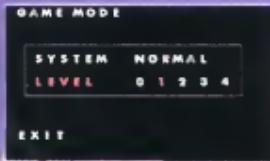
Kurushi



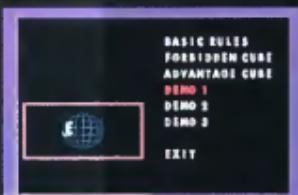
◆Machine PlayStation ◆Version européenne

Stage 5 du Niveau 1

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur 1. Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 1". Faites **R1 + R2 + L1 + L2** puis validez avec un bouton, vous accédez alors directement au stage 5.



Réglez "Game Mode" sur cet écran.



Maintenez les boutons sur ce menu.



Et voilà !

Stage Final du Niveau 1

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur 1. Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 3". Faites **R1 + R2 + L1 + L2** puis validez avec un bouton, vous parviendrez alors directement au stage final du niveau 1.

Stage 5 du Niveau 2

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur 2. Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 1". Faites **R1 + R2 + L1 + L2** puis validez avec un bouton, vous accédez alors directement au stage 5 du niveau 2.

Stage Final du Niveau 2

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur 2. Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 2". Faites **R1 + R2 + L1 + L2** puis validez avec un bouton, vous arriverez alors directement au stage final du niveau 2.

Stage 5 du Niveau 3

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur 3. Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 1". Faites **R1 + R2 + L1 + L2** puis validez avec un

bouton, vous accédez alors directement au stage 5 du niveau 3.

Stage Final du Niveau 3

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur 3. Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 3". Faites **R1 + R2 + L1 + L2** puis validez avec un bouton, vous parviendrez alors directement au stage final du niveau 3.

Stage 5 du Niveau 4

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur 4. Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 3". Faites **R1 + R2 + L1 + L2** puis validez avec un bouton, vous arriverez alors directement au stage 5 du niveau 4.

Stage Final du Niveau 4

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur 4. Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 3". Faites **R1 + R2 + L1 + L2** puis validez avec un bouton, vous accédez alors directement au stage final du niveau 4.

Overboard



◆Machine PlayStation ◆Version européenne

Les codes des niveaux

Niveau 2 : Bateau, Crâne, Poisson, Ancre, Bateau, Ancre

Niveau 3 : Bateau, Ancre, Crâne, Bateau, Crâne, Ancre, Poisson

Niveau 4 : Crâne, Bateau, Poisson, Ancre, Ancre, Bateau

Niveau 5 : Poisson, Poisson, Ancre, Bateau, Crâne, Ancre

Niveau 6 : Crâne, Ancre, Ancre, Poisson, Ancre, Bateau

Niveau 7 : Poisson, Ancre, Bateau, Bateau, Crâne

Niveau 8 : Ancre, Poisson, Bateau, Crâne, Crâne, Poisson

Niveau 9 : Bateau, Crâne, Crâne, Poisson, Ancre, Crâne

Offre spéciale d'abonnement **1 AN DE JOYPAD** + 1 JEU au choix

Votre abonnement avec

Diddy Kong Racing

sur N64

Votre abonnement

avec Marvel Super Heroes

sur PlayStation

Votre abonnement avec

Steep Slope Sliders

sur Saturn

Nouveau !

les abonnés reçoivent
tous les cadeaux
de Joypad
(CD de démo,
CD audio...)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu :

JP165

Marvel Super Heroes (PlayStation) au prix de 549 F au lieu de 734 F.

Sont 25 % de réduction !

Diddy Kong Racing (Nintendo 64) au prix de 628 F au lieu de 784 F.

Sont près de 20 % de réduction !

Steep Slope Sliders (Saturn) au prix de 559 F au lieu de 754 F.

Sont 25 % de réduction !

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

Chèque bancaire ou postal Mandat-lettre

Carte bancaire n°

Expiré le

Signature

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

Date de naissance

Conseil

Pseudo

à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du

3614 Joypad).

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France métropolitaine.

Vous pouvez également déposer les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 35 F et le jeu Marvel Super Heroes au prix de 549 F ou Diddy Kong Racing au prix de 329 F ou Steep Slope Sliders au prix de 369 F (Value 16 F de frais de port et d'emballage). Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Seul optionnal formule par tiers, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Astuces

K e n d y

Montez sur cette plate-forme afin d'accéder au balcon.



Vous voici dans un endroit caché.

Invisibilité

Faites les manipulations suivantes avec la seconde manette durant le jeu (sans faire la pause) :

Obtenir toutes les armes

Faites les manipulations suivantes avec la seconde manette durant le jeu (sans faire la pause) :



Il suffit de prendre l'icône des armes.

Sélection du stage

Faites les manipulations suivantes avec la seconde manette durant le jeu (sans faire la pause) :

Pour passer d'un niveau à un autre il suffira que vous pressiez pour faire apparaître de petits chiffres à gauche de

l'écran. Faites ensuite pour finir automatiquement le niveau commencé.



Pressez Select afin de faire apparaître les chiffres à droite.



Pressez ensuite le bouton L2.

Pandemonium 2

◆ Machine PlayStation

◆ Version européenne

31 Vies

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : IMMORTAL



Nuclear Strike



◆ Machine PlayStation

◆ Version européenne

5 Extra continues

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : WARRIOR



4 Extra continues

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : PHOENIX

Reconnaissance mode

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : EAGLE

Réduire la consommation de fuel

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : TIGER

Stage secret

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : LIGHTNING



Le stage secret se déroule en plaine mier.

Nightmare Creatures



◆Machine PlayStation
◆Version européenne

Sélection du stage, incarner les monstres, continues illimitées

Entrez le code suivant dans le menu des
passwords : 



Un menu apparaîtra ensuite, vous permettant de paramétriser les astuces.



Vous êtes transformé en ministre !

Codes des niveaux

Niveau 1: Δ , \circ , \circ , Δ , Δ , \blacktriangleleft , \times , Δ .
Niveau 2: Δ , \times , \circ , \blacktriangleleft , Δ , Δ , \square , Δ .
Niveau 3: Δ , \square , Δ , \blacktriangleleft , Δ , \blacktriangleright , Δ , \times .
Niveau 4: Δ , \blacktriangleleft , Δ , \blacktriangleleft , Δ , \blacktriangleright , Δ , \times .
Niveau 5: Δ , \blacktriangleright , Δ , \blacktriangleleft , \circ , Δ , Δ , \square .
Niveau 6: Δ , Δ , Δ , \times , \circ , Δ , \circ , \times .
Niveau 7: Δ , $\bar{\Delta}$, Δ , \times , \circ , Δ , \times , \times .
Niveau 8: \circ , Δ , Δ , \times , \circ , \circ , \square , \times .
Niveau 9: \circ , \circ , Δ , \blacktriangleright , Δ , \square , \blacktriangleright , Δ .
Niveau 10: \circ , \times , Δ , \square , Δ , \square , Δ , \square .
Niveau 11: \circ , \square , Δ , \square , Δ , \blacktriangleleft , Δ , \square .
Niveau 12: \circ , \blacktriangleleft , Δ , \blacktriangleright , Δ , Δ , \circ , Δ .
Niveau 13: \circ , \times , Δ , \blacktriangleright , Δ , Δ , \times , Δ .

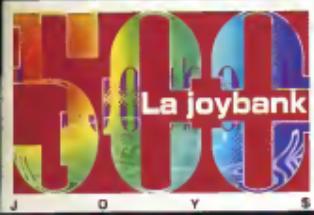


Solutions
complètes et
astuces 24/24h

3615
JOYPAD

2.23 F1m3





JOY BANK

ET VOILA, UNE ANNEE SUPPLÉMENTAIRE QUI S'ÉCOULE POUR M. ZLU. C'EST DUR APRÈS QUELQUES RETOURS DE FLAMME VIS-À-VIS DE SA CONQUETE DU MONDE RATEE, DES MENACES DE MORT SIGNÉES DE SA PROPRE TANTE, MME OGL, ET DE SA POUBELLE OLGA. IL FALLAIT, UNE FOIS ENCORE, PRENDRE DE BONNES RÉSOLUTIONS. ALORS M. ZLU S'EST DIT QU'IL SERAIT BIEN DE PARFAIRE SA COLLECTION DE T-SHIRT PARCE QUE BIEN QU'ON SOIT EN HIVER, L'ÉTÉ ARRIVERA BIEN UN JOUR. M. ZLU EST ASSEZ PERSPICACE

5 jeux Tennis Arena PlayStation + 5 porte-clés "surprises" !

5 gagnants

Offerts par Ubi Soft
Mise à prix : 1000 Joys

Il vous fallait au jeu pour concourir à ce jeu de tennis développé par Ubi Soft. Et voilà, un grand bonheur avec le sublime Tennis Arena pour console PlayStation et le porte-clés qui l'accompagne. Encore un bon cadeau de Noël à offrir à vos amis. Merci Ubi Soft.



LOT N° 2

5 T-shirts Colony Wars

5 gagnants

Offerts par Psygnosis
Mise à prix : 500 Joys

Un bon pilote se doit de porter l'uniforme. Et si vous n'êtes pas pilote, méditez sur cette bonne résolution suivante : "Cette année, je m'achète Colony Wars et je le finis d'un seul coup d'un seul". Nous, avec Psygnosis, on vous fournit l'uniforme, magnifique T-shirt bleu marine portant les marques de la Ligue, à vous de faire le reste : la gloire est au tournoi !



JOYBANK

71

5 T-shirts
Lamborghini

5 gagnants

LOT
N° 3

Offertes par Tiltis
Mise à prix : 500 Joy's

Un grand merci pour les belles résolutions de nos plus engagés de la Génération Joyeuse ! De Pepe pour toutes ses efforts aux meilleures dans le jeu. Un grand merci à tous nos fidèles lecteurs. Et pour ce qui fait que c'est l'heure d'être (ou pas) un peu plus joyeux, ce magnifique pull-up en forme de T-shirt vous aide à prendre cette mesure et devenir une bête de scène !



5 T-shirts PlayStation

5 gagnants

Offertes par Sony CE

Mise à prix : 500 Joy's

LOT
N° 4



Encore une bonne résolution facile à honorer : ne plus suivre le mode. Ce T-shirt PlayStation, avec son magnifique col en V, va vous permettre de briser l'habitude vestimentaire de tout un chacun. Désormais, les pouls ne seront plus un tabou, vous aurez tout loisir de les laisser dépasser. Et si l'on vous le reproche, rappelez-vous : c'est une bonne résolution !

Le règlement

- 1 Une fois que tes Joy's nous seront parvenus, saché qu'ils se te les renverrons. On s'arrêtera pour Noël prendre cette bonne résolution, mais on a oublié sur le billetin, n'oublie surtout pas de mentionner ces coordonnées complètes. On avertit néanmoins que, mais c'est vraiment trop dur.
- 2 Personne touchant de près ou de loin la Joypad n'a le droit d'y participer.
- 3 Même si on réussit à gagner une résolution, c'est interdit.
- 4 Vous pouvez envoyer vos mises en concours, mais un seul noms doit figurer sur le billetin. Mais c'est une excellente résolution que de n'acheter les deux au bureau.
- 5 Nous avons pris une bonne résolution : échapper tous ceux qui sont envoient de faux Joy's ou trichent. Et, nous, on respecte nos bonnes résolutions.

- 6 Envoyez vos Joy's à : Joypad Joypad 6, bis Rue Fournier, 92588 Clichy.
- 7 Mis à vous avez pris la bonne résolution de vous inscrire, excepté au sein d'un club.
- 8 Les résultats de cette Joypad seront tiré au sort le numéro 73 de Joypad.
- 9 Vous devrez prendre tous de suite la bonne résolution de l'acheter, pour l'heure.
- 10 On ne se refait pas à coup de bonnes résolutions, et nous sommes également SOS nous envoyez aux Joy's, car ce que ça nous échappe.
- 11 L'ultime bonne résolution : couvrir en article 9. De toutes façons, je les ai parues respectées, mes bonnes résolutions, alors c'est pas nécessaire de me faire connaitre !

RESULTATS JOYBANK 69

LOT N°1 : JEU "EXTREME G" SUR NG4

- 31 535 Joy's : FROMONT Thierry
- 29 610 Joy's : FICELLA Jérôme
- 29 496 Joy's : LAVAL Jean-Louis
- 28 160 Joy's : MOREAU Thomas

LOT N°2 : JEU "OVERBOARD" SUR PLAYSTATION

- 16 532 Joy's : CARRA Damman
- 16 437 Joy's : MORIN Christian
- 16 360 Joy's : KELLER Carles
- 13 942 Joy's : ROCHE Christian
- 12 465 Joy's : TOURNIER Sylviane

LOT N°3 : JEU "ACE COMBAT 2" SUR PLAYSTATION

- 49 280 Joy's : DHENNIN Eric
- 29 810 Joy's : BERNARD Sylvain
- 27 090 Joy's : SCHULTZ Camille
- 26 940 Joy's : HERARD Gérard
- 25 860 Joy's : CELIER Caroline

Ventes aux enchères Joypad

72

NOM	PRÉNOM
ADRESSE	
VOTRE CONSOLE	
VOTRE MISE	LOT N° 1
LOT N° 2	
LOT N° 3	
LOT N° 4	
MISE TOTALE	

Bon à découper et à remplir
en lettres majuscules, date limite d'envoi :

31 janvier 1998

à renvoyer à Joypad-La Joypack 6, bis
rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Courrier des lecteurs

Squaresoft, Virgin I.E., Fox Interactive et Eidos sont les grands gagnants de la loterie du mois. Les questions au sujet de titres présents dans leur catalogue respectif tombent comme feuilles en automne. Sachez, les p'tits gars, que

vous ne nous
gurez pas ; même
avec un verre de
Champ dans le nez
et du foie gras
plein l'estomac,
jamais vous ne
parviendrez à nous
faire écrire des
- bios - bêtises

Vilain
Squaresoft

Il a été annoncé que la suite de Resident Evil 2 avait été repoussée pour cause de "débouchage" de certains niveaux peurs de Capcom par Sony. R. Info ou intox?

BENJAMIN LUGOUR DE SAINT-AIGULIN (17)

Seign notre correspondant présent là-bas, au pays des Tamagotchi's, l'agence Squaresoft aurait effectivement convaincu une bonne partie de l'équipe de développement basé chez Capcom sur Resident Evil 2 d'investir ses laccaux. Hanteux, mais diablement révélateur de la guerre qui fait rage au Japon comme partout ailleurs ! Paradoxalement, Virgin I.E., en France, distributeur des jeux Capcom, dément et certifie que le futur hit sortira bien en mars (avril, peut-être) prochain en Europe. On s'y perd. Espérons simplement que le consommateur ne sera pas déçu.

Pourquoi?
Parce que !



M. POURQUOI DES JEUX COMME Fighting Force et Moto Racer sont

tent-ils avec autant de retard? 2/ Une suite, voire plusieurs suites de Final Fantasy VII sont-elles prévues?

3) Rapid Total Annihilation et
Dark Energy services adaptés sur
Échelle?

4) Est-il vrai que le jeu Dreyfusmann a été adapté du film du même nom, ou en contrepartie?

5. Y a-t-il un jeu X-Files sur PlayStation ?

SIGNÉ : L'AGENT F QUI VOUS
SALUE BIEN BAS.

Allô, ici l'agent B - Stop - Aï reçoit le message et réponds - Stop.
1/ Lorsqu'un jeu est commercialisé avec du retard, les raisons valent le détour. Dans le cas de Fighting Force, jeu distribué par Eldas, le retard est lié au développement. L'équipe de Core Design aurait mis plus de temps que prévu... Tant mieux après tout quand on voit le résultat. Concernant Moto Racer, s'il s'est fait attendre, c'est dû à un souci de dernière minute dans sa conception. À mots couverts, on parle d'un "bug" qui aurait contraint l'équipe de Delphine Software à se creuser les méninges. Depuis, le défaut a été éliminé et le jeu s'avère être l'un des meilleurs (si ce n'est LE meilleur) du genre.

2/ Final Fantasy VIII et IX figurent effectivement sur les plannings de Squaresoft à... Hawaï! Et aul, le géant nippon dispose depuis peu de nouveaux locaux sur l'île exotique. Les suites du "best of the best" des RPG sont donc créées sous un soleil torride, à côté d'une plage de sable fin. Deux Jeux - malheureusement - pas prévus avant 1999.

4/V Non. Ça te va comme réponse?
4/V Lorsque le film de Jan Kounen

est sorti. Canal Plus Multimédia en avait - c'est certain - annoncé

l'adaptation (des séances de Hattan Capture ont notamment eu lieu à Clichy, en banlieue parisienne). Nous avons appris récemment l'abandon du projet, Paurqual? Parce que le film est trop violent? À cause du faible nombre d'entrées en France? Mystère et bavure de gomme.

5/ Oui, à priori, Fox Interactive n'a jamais démenti : un jeu X-Files devrait voir le jour sur PlayStation. Quand? Good question, my dear friend. Nul ne sait. Au moment de la sortie du film dans le courant de l'été prochain aux States? Ou à l'approche des fêtes de fin d'année 98 en Europe peut-être?

**Vibrera,
vibrera pas?**

Comme vous nous l'avez expliqué en long et en large, la version européenne du jeu console analogique de la PlayStation ne vibrera pas. C'est pourtant ce qui est dit que je m'excuse si à acheter le jeu console japonais... Mais j'hésite à ce qui sera tout à fait compatible avec des jeux européens comme "Formula One v7" et "Aero Combat 22".

CAEB-TWU

La manette japonaise ne fonctionne pas avec les versions européennes ! Il faut en effet posséder



les manettes pour jeux européens ne vibreront donc jamais.

but sur d'une table qui s'envient des vannes insistant aux heures du matin pratiquant la télé avec pour seule compagnie une console discue?

PETITE LETTRE DE FRED

Personnellement, en tant que célibataire endurci, battre l'ordinateur à plates couvertures m'amuse beaucoup. Ceci dit, j'ai joué à la version PlayStation de Monopoly avec quelques connaissances tirées sur le volet et je dois avouer que nous avons passé un agréable moment. Seul hic : le lancer de dés. On ne sait jamais dans quelle mesure l'ordinateur ne privilégie pas un concurrent. Parfois frustrant ! Pour répondre à la question, je dirai que tout dépend de vos aspirations, de vos goûts et de vos couleurs préférées.

la version japonaise du jeu pour que cela fonctionne. Sachez, en outre, qu'une seconde manette vibrante, plus performante pour de meilleures sensations, est actuellement commercialisée au Japon, et disponible dans les magasins d'import de France. Pour de plus amples infos, référez-vous au Jaypad achat de ce numéro.

Monopoly avec ou sans console ?

Le Monopoly sur PlayStation, question : que préférez-vous ? Jouer avec une bande de copains



ou tout seul au jeu de société qui se joue sur console. N'y a-t-il pas un paradoxe quelque part ?

Les "quand sortiront-ils?"

CONQUEST EARTH PLAYSTATION ET SATURN

Initialement prévu sur PlayStation et Saturn, le jeu de Data Design ne sortira pas en France. Eldos, son distributeur, préfère ne pas s'attirer les foudres des consommateurs tant le titre ne tient pas ses promesses. Un bon point pour lui.

Dans ma boule de cristal

Mon avis sur le futur des jeux vidéo est mitigé. Je ne crois pas que beaucoup de consoles soient en préparation. Si tout le monde s'y met, de Squaresoft à Sega en passant par Sony et Microsoft (alias Billou), ça risque de mal tourner. Je pressens un grand big bang, où tout explosera et où tous les joueurs se regrouperont autour du meilleur support. Sega et Nintendo ont vraiment du souci à se faire, je pense. Peut-être que Nintendo avait du mal dans les oreilles quand Sega a parlé de DVD, l'avenir du CD et du CD-Rom. Je suis inquiet, vraiment...

UN LECTEUR DONT LA SIGNATURE EST "INDÉCRYPTABLE".

Dans trois jours, ce sera la Saint-Sylvestre. Nous basculerons en 1998 et seulement deux années nous sépareront du troisième millénaire. Les représentants français des différents constructeurs, Sony, Sega et Nintendo, l'ont prédit : 1998 sera un excellent cru pour les jeux vidéo. Georges Fomay, président de Sony Computer France est persuadé de vendre encore plus de PlayStation dans les mois qui viennent... Toujours plus, certes, mais pas forcément plus de consoles différentes. Ne vous fiez pas aux rumeurs, basez vos affirmations sur du concret. Le concret d'aujourd'hui a un nom, celui de demain également : Sega sortira une Saturn 2, c'est certain. Quant à Sony et Nintendo, l'un et l'autre attendront probablement l'an 2000 avant de sortir une nouvelle machine. Qui vivra verrà.



A renvoyer à Joypad, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

259F
au lieu de 385F

+ de 30% de réduction

Oui, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour 259F au lieu de 385F, soit une économie de 126F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

Chèque bancaire ou postal Mandat-livre

Carte bancaire n° _____

Expire le _____

Signature (seule pour les mandats)

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : _____ / _____ / _____ Sexe : M F

Console : _____ Pseudo : _____

* A créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 Joypad.

Abonnements Régulier : JOYPAD - 11, rue Charles Parent, 11 92070 Boulogne 1 an (11 N°) 1890 F

N° de commande : 210 0061 122 79 Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre éditeur local.

Toute commande doit être accompagnée d'un règlement au montant du bulletin à envoyer à l'adresse ci-dessus et d'un accusé de réception à l'éditeur.

banquier sans casque

JOYPAD

Achats

Petit changement de formule pour Joypad Achats : de manière à mieux coller au monde de l'accessoire, les sujets particuliers se feront plus rares pour privilégier les tests de tout ce qui nous passera entre les doigts (cf. page suivante pour les notes !).

Bonne lecture, bon jeu,
si n'hésitez pas à nous écrire pour nous transmettre vos commentaires à :

Joypad,

Rubrique Joypad Achats,
6, bis rue Fournier,
92110 Clichy.

Les accessoires du mois



Deux beaux jumeaux

Accessoire	Volants Race Leader 32 et Race Leader 64
Distributeur	Guillemot International
Disponible chez	Tous revendeurs
Hachine	PlayStation, Saturn et N64
Prix moyen	500 Fr.

Ces deux volants, conçus sur le même modèle, sont des produits d'excellente qualité. Moulés en plastique noir et accompagnés d'un pédales comme les modèles Mod CatZ, ils proposent un système simple et extrêmement pratique pour rediriger les fonctionnalités d'un bouton sur un autre. C'est une option qui manquait cruellement aux autres volants et qui permet une compatibilité quasi complète avec tous les jeux : par exemple, sur Mario Kart 64, vous pouvez choisir de rediriger le bouton des options pour les déclencher avec la pédale de gauche, tandis que vous occupez avec la droite ! Toutes les configurations sont imaginables, et le nombre de boutons reportés sur ces deux volants est impressionnant, tous les boutons des manettes sont disponibles sur le fond de volant, et l'on trouve en plus deux poussoirs derrière, un à

droite et un à gauche pour les vitesses, ainsi que la croix directionnelle pour se déplacer dans les menus, et d'autres boutons pour mieux choisir sa propre ergonomie (généralement disposés à proximité du pouce et de l'index de chaque main). Côté technique, la direction est bien sûr analogique, de même que les pédales, pour doser freinage, accélération et direction. Plus souple que les modèles Mod CatZ, le volant est aussi plus sensible, si bien que testé sur des jeux comme Y-Rally et Toca Touring Car, le moindre mouvement est fatal. Tout est une question d'habileté, et la possibilité de les régler en hauteur et en inclinaison facilite leur prise en main. Deux ventouses très adhérentes permettent de les fixer sur une table, et ils ont été également étudiés pour être placés sur ou en dessous des genoux. Bien équilibrés, il est donc que la base [telle le camp en

cas de surtension... Bref, d'excellents modèles, qui supplient la concurrence actuelle et valent leur prix. Notez enfin que le Race Leader 32 est compatible PlayStation et Saturn, et que le Race Leader 64 est réservé à la console Nintendo.

Ergonomie	10/20
Soudure	10/20
Compatibilité	10/20
Intérêt général	10/20

Deux volants Guillemot d'excellente qualité : dommage qu'ils n'aient pas été là plus tôt...



Pour briller et vibrer

Accessoire	Force Pack
Distributeur	Mod Coliz
Disponible chez	Tous revendeurs
Hochine	Nintendo 64
Prix moyen	150 Fr.

A près le volant N64, la manette N64, c'est au tour du Force Pack de porter la griffe Mod Coliz. Pour les touristes, j'en rappelle le principe : c'est le schmütz qui, enfiché dans la manette N64 à l'endroit du Hemory Pack, fait office de vibrateur. Le plus part des titres Nintendo à venir en tirent parti, et déjà de nombreux jeux de qualité l'utilisent, comme Lytta Wars, ou encore GoldenEye 007. C'est un accessoire normalement vendu en pack avec le jeu Lytta Wars, justement, et qui, finalement, est un gadget très sympa. La version de Mod Coliz n'apporte rien de bien particulier par rapport à la version officielle, si ce n'est un flash rouge coordonné avec les vibrations. Le pack étant situé sous la manette, à moins de jouer dans le noir, ça n'a pas grand intérêt. Il ne vibre pas plus fort, ni différemment et fonctionne avec les mêmes piles. Conclusion, c'est un accessoire qui ne trouve son utilité que pour ceux qui possèdent des jeux compatibles mais ne souhaitent pas se procurer Lytta Wars. Pas très cher, c'est le seul moyen actuellement de le trouver sans jeu. Enfin, il fonctionne avec tous les titres N64 qui exploitent le bâtonneur officiel.

La PlayStation de nouveau complète

Accessoire	Câble périph.
Distributeur	Bioze
Disponible chez	Game Station
Machine	PlayStation
Prix moyen	100 Fr.

A u chapitre des petits trucs utiles, ce câble apparemment anodin permet de rallonger les liaisons des nouvelles consoles PlayStation, qui ont été cruellement privées de leurs prises RCA. Ces prises, auparavant disponibles à l'arrière de la machine sur les modèles moins récents, permettaient entre autres de brancher la tête sur un ampli de chaîne hi-fi, et grâce à une sortie vidéo, d'utiliser le GunCon de Namco pour jouer à Time Crisis. En effet, comme nous vous l'avons déjà dit, ce dernier utilise cette sortie pour gagner en précision. Sony devrait normalement mettre sur le marché un adaptateur pour tous les



malheureux qui ont acheté ce dernier modèle. Quoiqu'il arrive, ceux-ci resteront malheureux de ne pas pouvoir brancher leur console sur leur chaîne pour jouer par exemple à Colony Wars en Dolby Surround (ce qui, soit-dit en passant, assure grave). Il se présente donc comme un câble périphérique, avec sur la fiche réservée à la console, une entrée RCA vidéo pour le GunCon, et sur la fiche périph, deux dérivations, RCA elles aussi, pour le son. Ce n'est pas très cher, et c'est une façon bien sympa d'optimiser ses heures de jeu !

Ergonomie	✓/20
Solidité	✓/20
Compatibilité	✓/20
Intérêt général	14/20

✓/20
✓/20
✓/20
14/20

Un gun original

Accessoire	Erazer MPS
Distributeur	Bioze
Disponible chez	Game Station
Machine	PlayStation & Saturn
Prix moyen	250 Fr.



Looké façon fusil mitrailleur Heckler & Koch, ce "gun" lumineux propose quelques autres originalités. Couplé à quatre piles AAA (les piles classiques qu'on utilise pour un walkman par exemple), il simule le sensation de recul de son équivalent terrestre... L'idée est sympa, mais si vous souhaitez en tirer parti, autant vous avouer tout de suite : il faut jouer avec un casque sur les oreilles, si vous voulez entendre votre jeu à la place des ronflements de l'Erazer. Il fait un boucan d'enfer, très vite insupportable, et les sensations ne sont somme toute pas fantastiques. Des boutons sont répartis un peu partout sur le gun pour régler auto-fire, auto-reload, ou lancer des grenades, etc., mais ils obligent à tenir le truc à deux mains pour pouvoir les utiliser. côté réalisation, c'est assez "cheap".

Un câble qui comble tous les manques des nouvelles PlayStation, il fallait y penser !

Ergonomie	✓/20
Solidité	✓/20
Compatibilité	✓/20
Intérêt général	10/20

✓/20
✓/20
✓/20
10/20

JOYPAD Achats

l'argus des jeux vidéo

les fonctions des boutons sont à peine imprimées en blanc à côté, lorsqu'il vibre, on croit que la croise n'éclate, et les bruits des ressorts sont un peu trop présents pour qu'on leur accorde une bonne durée de vie. L'Ezeeze MPS ressemble plus ou moins à un cadeau bonux qu'à un véritable gun lumineux de qualité, mais il a au moins le mérite d'aborder le sujet d'une manière peu commune.



Ergonomie
Solidité
Compatibilité
Intérêt général

13/20
12/20
11/20
12/20

Le jugement dernier

Après deux éditions sous l'égide des jeux de combat, l'Argus des Jeux Vidéo passe à l'heure du jugement dernier. Découvrez les meilleurs accessoires pour vos consoles de jeu. Soyez assuré d'acheter l'outil qui vous convient le mieux !

La Fiche Technique

Accessoire : Le nom du bâton. Distributeur : Le fabricant ou distributeur du bâton. Disponible chez : Sans-fil ou pas les joysticks où un peu le trousseau. Prix moyen : Pour quelle console ? Pas moyen, le prix moyen.

Les Notes

Joystick (sur 20) :

Existe-t-il ce bâton est plus petit que les autres ou à la morphologie bizarre, ça s'adapte parfaitement aux mains humaines ?
15 : Véritable, il a été fait pour les fins-fous.

16 : Si vous êtes normalement constitué, vous l'aurez du mal à l'insérer.
17 : Tout ce qu'il y a de plus classique, correct sans plus.
18-20 : Bien étudié, le bâton est adapté à presque tout.

Sonnette (sur 20) :

Lors d'une utilisation normale, le bâton est-il propice à se disoudre spontanément ?
15 : Malgré les grilles sur place et le bout sur le revêtement. En revanche, il devrait nous faire un exploit.
16-17 : On n'est pas posse loin de la catastrophe.
18-19 : Ça finit par tomber mais pas très vite.
20 : A condition qu'il ne soit pas trop court et de l'utiliser régulièrement, ça

La manette réglable

Accessoire : Joycard 64. Distributeur : Hudson. Disponible chez : Game Station, Nintendo 64. Prix moyen : 250 Fr.

Hudson sort également pour le marché japonais une manette Nintendo 64 : la Joycard 64. À l'effigie de la mascotte Bomberman du même éditeur, celle-ci n'est évidemment pas disponible en version officielle. Alors, quel de neuf ? Au niveau ergonomie, elle ne s'en tire pas trop mal, même si les manettes officielles, judicieusement brevetées par Nintendo, dominent encore en la matière. Elle est munie des options auto-fire et ratatini, mais la première n'est applicable qu'aux boutons A, B et Z. Réalisée avec des matériaux de qualité, sa croix directionnelle et ses boutons sont sensiblement les mêmes que ceux des paddles officiels, de même que le stick analogique. La manette



propose enfin une option un peu particulière, qui est le recréage du stick analogique : il est possible de réajuster sa direction pour qu'elle soit en correspondance avec l'orientation de la manette. Par exemple, dans la plupart des cas, vous tenez la branche du milieu dans la main gauche, et la branche de droite dans la droite ; sur les autres modèles, la direction haut se retrouve alors orientée plutôt vers haut-droite. Ça nous a jamais vraiment posé de problèmes pour jouer, mais pour ceux qui ne parviennent pas à avancer droit à cause de ça, elle résout le problème... Il semblerait d'autre part qu'elle inclue d'autres fonctionnalités, spécialement pour les jeux Hudson à venir, mais quand à savoir quel, ce n'est pas possible pour le moment. De toute façon, il est fort peu probable que tout cela concerne un jour le marché européen. Un chat qui n'est pas indispensable.

Ergonomie
Solidité
Compatibilité
Intérêt général

15/20
17/20
20/20
11/20

A nouvelle année, nouveau départ. Actualité oblige, Joypad Achats s'oriente vers de nouveaux horizons. Les accessoires testés seront désormais notés, et pour tout savoir sur les critères utilisés, suivez le guide !

16 : Hélas, il n'arrive pas très bien à tenir le choc. A 20, il est en forme.

17 : Même s'il tient pas très bien,

mais le choc. A 20, il est en forme.

Connexibilité (sur 20) :

Qui va utiliser l'inctioème-H avec tous les jeux sans adaptateur ? Et puis un bâton qui nécessite beaucoup de eux, ça n'est pas utile que pour tout le 20.

15 : C'est curieux, j'aurais juré qu'il était aussi un caractère... un peu.

16-17 : En effet, si on joue sur un PC qui ne fonctionne pas avec 3 des 6 jeux pour lesquels il est prévu, c'est un bon bâton.

18-19 : Ça finit par tomber, surtout si on le utilise régulièrement, ça

peut arriver à certains types d'entre eux.

20 : Il marche avec tous les jeux et bien. A 20, il est juste pour cette console !

Intérêt général (sur 20) :

Finalement, quel est l'intérêt de se procurer le bâton ? Ce n'est pas une megamain, c'est juste le nooté globe du bâton.

15 : Pour ceux qui aiment essayer un peu le tout, et les... re.

16-17 : C'est pas pour une fille, soit ça n'est pas très bien, soit pas très très...
18-19 : Pour certains joueurs, c'est un bon bâton, mais il est en forme, il est donc indispensable.

20 : Le grand classé, jouer avec ça, c'est le pied. A 20, il devrait être vendu avec la console !

SCOREGAMES

MULTIMEDIA



NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

790F
OCCASION +50%
DE BONS D'ACHAT
CADEAU



SATURN



NEW



NIGHTMARE CREATURE

329F



THEME HOSPITAL

329F



CHAMELEON TWIST

349F



NEW

369F

790F
OCCASION +50%
DE BONS D'ACHAT
CADEAU



PS1 SR

349F



CONTRA HARD DRIVE II

329F



DUKE NUKEM

349F

590F
OCCASION +50%
DE BONS D'ACHAT
CADEAU



PS2 SR

329F



METAL GEAR SOLID 3:
SNAKE EATER

269F



TOMB RAIDER 3

349F

590F
OCCASION +50%
DE BONS D'ACHAT
CADEAU



GBC SR

349F



SUPER MARIO SUNSHINE

349F



**SUPER PAD N64
149F**



**ZERO PAD PSX
99F**



**MEMORY CARD
PLAYSTATION**

89F



**MEMORY CARD
NINTENDO 64**

169F

ROS ADRESSES

ST LAZARE
10 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
Place de la République - 75010 PARIS
Tel : 01 53 320 320

ARGENTEUIL
44 rue du Commerce - 95100 ARGENTEUIL
Tél : 01 39 84 92 45
(M° Argenteuil)

ST MACHEL
54 rue de l'Orangerie - 75016 PARIS
75016 PARIS
Tél : 01 43 65 55 55

VICTOR VADOO
137 rue de la Roquette - 75011 PARIS
25116 PARIS
Tél : 01 43 58 00 55

VALROBARD
2624 boulevard de Valrobard -
75015 PARIS
75015 PARIS
Tél : 01 43 58 68 68

CHAMPS ELYSEES
C. et C. Champs Elysees
26 rue des Champs Elysees - 75008 PARIS
Tél : 01 43 93 99 99

GRUYER PONTONE
C. et C. Gruyer Pontone
3 place de la Porte des Champs
75008 PARIS
Tél : 01 54 95 95 98

YORAKUM
10 rue Yorakum - 75011 PARIS
10000 YORAKUM
Tél : 01 51 21 21 21

IRIS
44 rue de l'Orangerie - 75016 PARIS
75016 PARIS
Tél : 06 34 65 65 65

LA DEFENSE
10 rue de la Défense - 92100 LA DEFENSE
Tél : 01 47 73 00 13

SUDOGNE
40, av de la Gare - 75013 PARIS
Non 10
92100 BOLOGNE
Tél : 01 41 21 09 08

ANTONY
25 rue de la Division N°33
92110 ANTONY
Tél : 01 46 68 65 65

AUJARNY
15 rue de la Division N°33
92110 AUJARNY
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN
63 rue de la Division N°33
93200 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

PORTES DE
PARIS
43 rue de la Division N°33
93200 PORTES DE
PARIS
Tél : 03 49 30 58 58

AMIRINE
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
93000 AMIRINE

LE MANS
44 rue de la Division N°33
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE
19 rue de la Division N°33
76000 LE HAVRE
Tél : 03 55 22 68 68

FORGES
63 rue de la Division N°33
92200 FORGES
Tél : 01 48 441 321

CHRONOPOST
LIVRAISON 24H
CHRONOPOST

3615 SCOREGAMES

DU PARTEAU

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINUTE

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 120 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET
DES DIZAINES DE
BONS D'ACHATS !

www.scoregames.fr

ScoreGames est une marque déposée de ScoreGames SAS.

SCORE-GAMES VPC

[9h - 19h30]
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

OU PAR TÉLÉPHONE : 01 53 320 320

Nom _____ Prénom _____ Ville _____ Date de Naissance _____ / _____ / _____ Code chart. _____

Adressse _____ Coda Postai _____ N° de M.F. _____

Jeu(s) _____ Comme(s) _____ Neuf _____ Occasion _____ PRIX _____

Préférez le _____ Crédit _____ Mandat _____ Carte bancale _____

Expire le _____ Signature _____

INQUIEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MÊME PRIX) EN CAS DE BUTINÉE DE STOCK

PAIEMENT EN ENVIRON **48H** (à 6 plus 20% pour relégué étranger) OU CONSULTEZ **09** _____

PAIEMENT EN ENVIRON **24H** (à 6 plus 20% pour relégué étranger) OU CONSULTEZ **09** _____

TOTAL A PAYER _____

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H

CHRONOPOST

Enquête Lecteur

VOILÀ, VOUS N'AVIEZ RIEN À FAIRE EN CE DÉBUT D'ANNÉE 98. AU RANG DES BONNES RÉSOLUTIONS, VOUS POURREZ

AJOUTER CELLE-CI : REMPLIR LE TRÈS SYMPATHIQUE QUESTIONNAIRE CONCOCTÉ AVEC AMOUR PAR JOYPAD ET LE RENVOYER. ET VOILÀ, CE N'EST PAS PLUS COMPLIQUÉ ! C'EST BIEN D'AVOIR DES BUTS DANS LA VIE ET PUIS, HISTOIRE DE RENDRE LE TOUT ENCORE PLUS SYMPA, VOUS POURREZ EN LE REMPUSSANT GAGNER LE JEU DE VOTRE CHOIX. QUELLE QUE SOIT VOTRE CONSOLE, EN OFFICIEL S'IL VOUS PLAÎT. IL Y AURA CINQ GAGNANTS QUI SERONT TIRES AU SORT. PAS PLUS COMPLIQUÉ QUE ÇA. L'ANNÉE 98 COMMENCE SOUS LES MEILLEURS AUSPICES, VOUS NE TROUVEZ PAS?

JOYPAD ET VOUS

1- Depuis combien de temps lisez-vous Joypad?

- Moins de 6 mois
- 1 à 2 ans
- 2 à 3 ans
- 4 ans et plus

2- A part vous, combien de personnes ont lu cet exemplaire de Joypad?

3- Comment vous êtes-vous procuré cet exemplaire de Joypad?

- Je suis abonné
- Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux
- Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- Un ami me l'a prêté ou donné
- Je me le suis procuré d'une autre façon

4- En général, vous trouvez que les notes des tests sont :

- Trop dures
- Trop gentilles
- Juste comme il faut

5- Par rapport à il y a un an, avez-vous l'impression de lire Joypad?

- Avec plus d'intérêt
- Avec moins d'intérêt
- Avec autant d'intérêt

6- Êtes-vous d'accord sur ces phrases avec Joypad?

Tout à fait d'accord	Assez d'accord	Pas vraiment d'accord	Pas du tout d'accord
----------------------	----------------	-----------------------	----------------------

L'avis des testeurs est fiable
 Les photos sont de qualité
 L'humour de Joypad me plaît
 Le ton du magazine me plaît

Si vous n'êtes pas d'accord, dites nous pourquoi :

9- En général, vous trouvez que dans Joypad il y a :

- Bon équilibre texte/photo
- Trop de photos et pas assez de texte
- Trop de texte et pas assez de photos

10- Ce numéro de Joypad vous l'avez :

- Lu en entier ou presque
- Lu en partie
- Survolé
- Pas du tout lu

11- Quelle note sur 20 donneriez-vous à Joypad?

..... /20

12- Depuis quelques mois, Joypad propose un CD audio tous les mois. Quelle note d'appréciation sur 20 lui donnerez-vous?

..... /20

13- Dans l'ensemble, comment trouvez-vous la qualité des cadeaux de Joypad?

Donnez une note sur 20 :

- CD Audio Peygnois /20
(Joypad n°86)
- CD Audio Tomb Raider II /20
(Joypad n°89)
- CD Audio L'Odyssée d'Abe /20
(Joypad n°78)
- Booklet solution Final Fantasy VII /20
(Joypad n°70)
- CD Audio MediEvil /20

7- Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joypad?

Vous avez lu :

En entier	En partie	En survolé	Pas lu	Note sur 20
-----------	-----------	------------	--------	-------------

Reportage Gran Turismo (p.6)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage Forsaken (p.14)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Space World (p.32)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News Japon (p.48)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News Europe (p.64)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les Zooms (p.77)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les Tests (p.93)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joypolis (p.130)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les astuces (p.140)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le Joybank (p.152)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le courrier (p.154)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joypad Achat (p.156)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8- Quels autres magazines lisez-vous?

	Abonné	Lecteur Régulier	Occasionnel	Note sur 20
Consoles Plus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consoles News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Player One	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD Consoles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Playmag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation Magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total Play	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
64 Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joystick	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gen4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Fun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LES JEUX ET VOUS

14- Quelle console possédez-vous?

15- Prévoyez-vous d'acheter une console en 1998?

Qui Non Ne sais pas

Si oui laquelle?

16- Combien de jeux possédez-vous sur votre console? (sur votre console principale si vous en avez plusieurs)

Moins de 3
 De 3 à 5
 De 5 à 10
 Plus de 10

17- Quel budget consacrez-vous par mois aux jeux vidéo?

Moins de 100 Frs
 De 100 à 200 Frs
 De 200 à 300 Frs
 De 300 à 400 Frs
 De 400 à 500 Frs
 De 500 à 1 000 Frs
 Plus de 1 000 Frs

18- Achetez-vous des jeux d'occasion?

Souvent
 Parfois
 Jamais

19- Achetez-vous des jeux d'import japonais ou américains?

Souvent
 Parfois
 Jamais

20- Quelle catégorie de jeux préferez-vous le plus?

21- En moyenne, combien d'heures par semaine passez-vous à jouer?

22- Depuis que vous avez votre console de jeux, vous regardez la télévision:

Autant
 Un peu moins
 Beaucoup moins
 Plus du tout

23- Possédez-vous, en plus de votre console, un ordinateur?

Qui Non

 Si oui:
 PC MAC

24- Où achetez-vous vos jeux?

	Souvent	Parfois	Jamais
Dans les boutiques spécialisées jeux (Scoregames, Micromania...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dans les boutiques spécialisées en CD (Fnac, Virgin...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dans les hypermarchés (Auchan, Carrefour...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Par correspondance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

27- Vous êtes :

Un homme Une femme

28- Votre âge :

29- Quelle est votre station de radio préférée?

30- Quelle est votre marque de boisson préférée?

31- Quelle est votre marque de chaussures préférée?

32- Quelle est votre marque de vêtements préférée?

33- Vous habitez :

Paris
 La région parisienne
 Le Province
 A l'étranger

25- Vous vous servez de votre ordinateur pour :

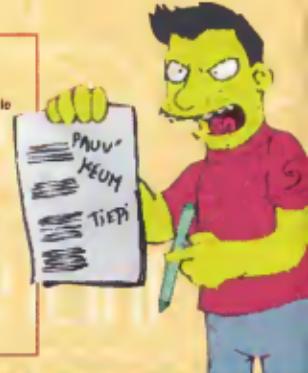
	Souvent	Parfois	Jamais ou presque
Jouer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trailler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apprendre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aller sur Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VOUS TOUT COURT

26- Quelle est votre situation et celle du chef de famille?

	Vous	Le chef de famille
Agriculteur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artisan, commerçant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cadre moyen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cadre sup, profession libérale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Employé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ouvrier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lycéen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etudiant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A la recherche d'un emploi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vous avez d'autres choses à nous dire, des remarques, des critiques
 Écrivez-nous sur papier libre, nous vous répondrons avec intérêt.



Si vous gagnez au tirage au sort, quel jeu voulez-vous recevoir ?

SUR QUELLE CONSOLE?

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

Tout est fini?

Merci de renvoyer ce questionnaire à l'adresse suivante :

Société PROFIL

Enquête Jeuxpad

31, avenue Jean Jaurès

94200 IVRY SUR SEINE

ARRETE TON CHAR !

GRAND CONCOURS

VENIR DANS le Championnat
en "Mode Export" et GAGNE
1 STAGE DE PILOTAGE**
à la Lamborghini Driving Academy



PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE !



- Jusqu'à 24 heures simuliées
- 4 vitesses disponibles
- 5 circuits différents plus mode de maniement en bonus
- 4 Styles de courses : arcade, tournoi, championnat, séance d'essais
- Compatibilité avec le kit de vibration
- Le mentoule de sauvegarde et les volontés
- Nombreuses options : mode automatique ou manuel, pit-stop, split-saison (2, 3 ou 4 saisons)



卷之三



Jeux au DL3D, DL, 11.41 et quatre des CONSOLES N64



accélérateurs de sensations



PlayStation™

"Intrigue superbe, cinématiques divines, jeu tout en français: on frôle la perfection..."
Consoles + 94 % Méga Hit



PlayStation™

"...la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite"
PlayStation Magazine 9/10



PlayStation™

Les énigmes sont toujours aussi tordues et drôles, les voix subtiles [...] et la durée de vie toujours aussi longue".
Joypad 90 %



PlayStation™

"Colony Wars est bien sûr aucun doute le meilleur shoot'em du moment"
CD Consoles HIT ★★★★☆



PlayStation™

"APS2 s'annonce comme un petit bijou"
CD Consoles



PlayStation™

"Le jeu fait penser aux premiers jeux vidéo: simplicité du scénario, prise en main rapide et principe déjanté".
Consoles +



PlayStation™

"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu,
que l'on attend avec impatience".
PlayMag



La Nouvelle Génération

SKYROCK

